Micromanía PRESENTA **EL GRAN LIBRO DE LOS JUEGOS DE PC**

5,95 €

SOLUCIONES

Y TRUCOS PARA MÁS DE 100 JUEGOS

15 SOLUCIONES COMPLETAS:

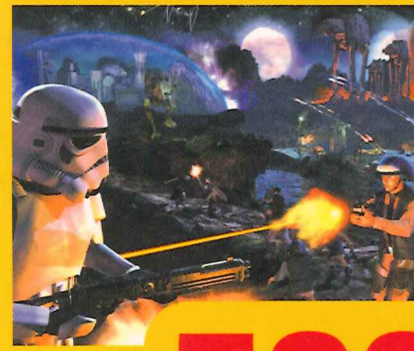
- WARCRAFT III
- SPIDER-MAN
- GTA 3
- JEDI KNIGHT II
- DUNGEON SIEGE

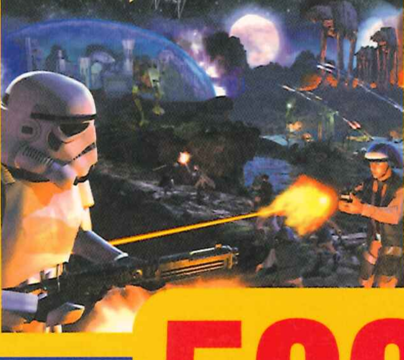
Y MUCHOS MÁS...



16 GUÍAS RÁPIDAS PARA LOS JUEGOS DEL MOMENTO







Y además de regalo CD-ROM con las mejores demos extras y actualizaciones

Y MÁS DE 500 TRUCOS IMPRESCINDIBLES PARA LOS MEJORES JUEGOS DEL AÑO

HOBBY PRESS



EL GRAN LIBRO DE LOS JUEGOS DE PC

Lo que llevamos de año nos ha deparado, hasta el momento, un buen número de juegos de gran calidad, para todos los gustos y en todos los géneros. Pero muchos de ellos, ¡ay!, siguen teniendo esa maldita fase imposible, ese puzzle o ese enemigo final que se nos atraganta, y que nos impide llegar hasta el final.

Para solucionar esos problemas, encontrar los mejores trucos y disponer de los consejos más prácticos hemos querido preparar esta guía, repleta de datos imprescindibles y útiles que te ayuden a solventar esos obstáculos. Desde la acción, hasta la aventura, pasando por el rol y la estrategia, encontrarás en estas páginas lo que estabas esperando. Códigos, ayudas, ventajas, soluciones... y un CD repleto de demos. ¿Demos? Sí.

Por si aún no tenías claro si ese juego que te atraía, pero sobre el que no estabas seguro, merece la pena, hemos realizado una selección de algunas de las demos de los títulos más atractivos del año, para que puedas juzgar por ti mismo y decidir. Y, ya sabes, si al final te convence y necesitas una pequeña ayuda, nada mejor que recurrir a estas páginas.

Creemos, además, que encontrarás en esta guía todo aquello que te pueda ayudar, en distintos aspectos. Si prefieres descubrir por ti mismo todos los secretos de un juego, no necesitarás revisarte nuestra solución, pero puede que te venga bien un truco para volver a tu personaje invulnerable, o conseguir la cantidad de recursos que precisabas en ese juego de estrategia que tanto te gusta. En suma, hemos procurado reunir toda la información imprescindible, y más, para que tus títulos favoritos lo sean aún más, y todos sus pequeños secretos dejen de serlo.

Ten este libro siempre a mano. Sus más de mil trucos y cien juegos lo convierten en algo de indudable utilidad. Y, aunque sea como último recurso, una ayuda nunca viene mal, ¿verdad?



EN ESTE LIBRO...

SOLUCIONES COMPLETAS

LAS LUPAS

CÓDIGO SECRETO



WARCRAFT III. La mejor guía para el mejor juego de estrategia en tiempo real del momento. Exprime al máximo las cuatro campañas.



JEDI KNIGHT II. Ni por el maestro Yoda estarías mejor ayudado que con esta guía.



GRAND THEFT AUTO 3. Conviértete en el mafioso de más éxito de la ciudad.



SPIDER-MAN: THE MOVIE. El trepamuros más famoso cuida las calles de Nueva York para que los villanos no puedan hacer de las suyas. Ayúdale con nuestra solución.

índice por juegos

(S): *Solución del juego*
(L): *Lupa del juego*
(T): *Truco del juego*



EN EL CD...



El CD que acompaña a esta guía incluye las mejores demos de algunos de los grandes juegos de la temporada. También vais a encontrar herramientas de edición de mapas, personajes, escenarios, nuevos packs de misiones, y las actualizaciones más recientes. El CD es autoejecutable y en su interior tenéis explicada de una manera clara y sencilla los requerimientos mínimos de cada demo y actualización, las teclas de control básicas y otros datos de interés de cada titulo.

DEMOS

- **Jedi Knight II**
- **Empire Earth**
- **Freedom Force**
- **Spider-man:The Movie**
- **Sudden Strike 2**
- **Aquanox**

ESPECIALES

- **Freedom Force**
- **Etherlords**
- **Jedi Knight II**
- **Medal of Honor: Allied Assault**

EXTRAS

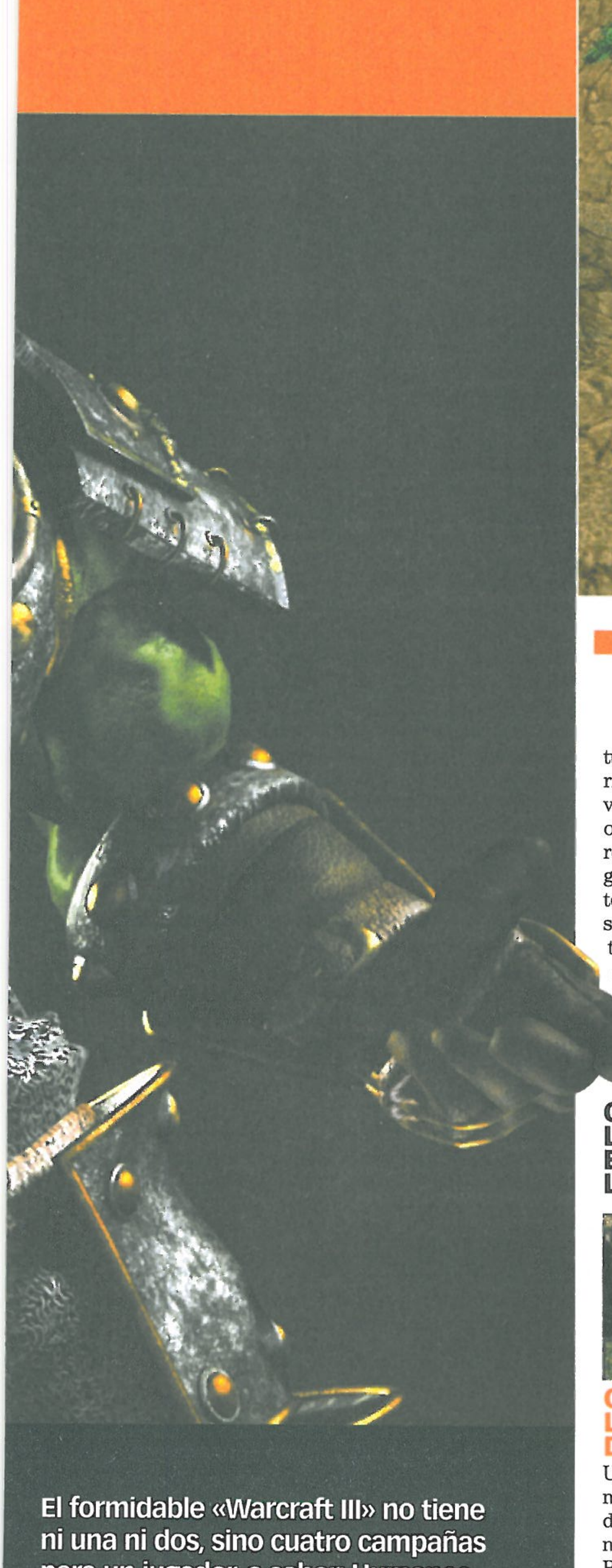
- **Direct X 8.1**

ACTUALIZACIONES

- **Warcraft III: Reign of Chaos**
- **Jedi Knight II**
- **Gran Theft Auto III**
- **C&C: Renegade**
- **Soldier of FortuneII: Double Helix**
- **Stars Wars: Clone Campaigns**
- **Medal of Honor: Allied Assault**
- **Real War**
- **Heroes of Might and Magic IV**
- **Duke Nukem: Manhattan Project**
- **Dungeon Siege**
- **Morrowind**



Warcraft III
La guerra total



El formidable «Warcraft III» no tiene ni una ni dos, sino cuatro campañas para un jugador, a saber: Humanos, Muertos vivientes, Orcos y Elfos Nocturnos. En esta completa guía, os contamos las mejores tácticas para triunfar en cada una de ellas. ¡Que comience la batalla más salvaje!



Tras un breve prólogo protagonizado por los orcos (el equivalente al tutorial del juego), la historia comienza cuando el joven príncipe Arthas, de la orden de los paladines, se reúne con Uther Lightbringer, su viejo amigo y mentor. Viéndoles bromear, resulta imposible adivinar los trágicos acontecimientos que se sucederán después, unos acontecimientos que sacudirán el mundo de Warcraft hasta sus cimientos.

CAMPAÑA DE LOS HUMANOS: EL AZOTE DE LORDAERON



CAPÍTULO 1. LA DEFENSA DE STRAHNBRAD

Uther encarga a Arthas la misión de defender la ciudad de Strahnbrad del inminente ataque de unos orcos. Para esta misión dispondrás tan sólo de unos pocos soldados rasos, pero son más que suficientes para cumplir con tu cometido. Dirígete al este y encontrarás a unos campesinos que están siendo asaltados por bandidos. Tras un breve escarceo con los rufianes, se darán a la fuga. Perseguirles o no constituye una misión opcional. Para concluir la misión principal tienes que cruzar el puente del norte y matar al líder orco, que está al noroeste de la ciudad.

Antes de ir a por él, dirígete al oeste de la ciudad para encontrar a tres soldados rasos luchando con orcos. Ayúdales y se unirán sin dudarlo a tu ejército.



CAPÍTULO 2. BLACKROLL AND ROLL

En el campamento de Uther, los caballeros enviados a parlamentar con los orcos han sido vilmente asesinados. Arthas pide venganza, pero Uther le da una lección de comportamiento paladinesco. Quizá para compensarle por la humillación, le ofrece dirigir el ataque principal contra los orcos.

Lo primero es asegurar la base. Antes de ponerte a construir nada, produce algunos peones más para incrementar el ritmo de recolección y mejora cuanto antes las torres para que puedan defenderse por sí mismas, empezando por las del oeste. Uther, apoyado por las torres, se basta y se sobra para defender la base, así que puedes dedicarte a explorar los alrededores sin preocuparte de nada más. Cuando termines de construir la base, se desencadenará una escena de vídeo en la que asistes al sacrificio de prisioneros humanos a manos del maestro de las espadas orco.

▶ TU NUEVO OBJETIVO principal es darle muerte para poner fin a sus tropelías. Forma un grupo de ataque capitaneado por Arthas y dirígete hacia la esquina noreste del mapa. No hace falta que ataques a la base orca del norte: lo primordial es que logres matar al maestro de espadas de los orcos.



CAPÍTULO 3. LOS ESTRAGOS DE LA PLAGA

Tras un breve interludio en el que el archimago Antonidas se niega a escuchar las advertencias del profeta, conocerás a Jaina Proudmoore, una vieja amiga de Arthas. Le han encargado la misión de ▶▶

Quiz 1

¿Qué es exactamente Mal'Ganis

A. Un Señor del Odio
B. Un Señor de la Destrucción
C. Un Señor del Terror

investigar la verdadera naturaleza de la tremenda plaga que está asolando el norte, y Arthas y sus hombres le servirán de escolta. Ve hacia el oeste, donde los lugareños te informarán de que el puente está destruido, así que te propondrán una ruta alternativa.

Sigue avanzando por el camino, hacia el este, y derrota a los bandidos que están atacando a los aldeanos.

▶ **UN CAMPESINO** te informará de la localización de una fuente de la salud, al noroeste, que puedes visitar como misión opcional. En cualquier caso tendrás que cruzar el pantano dando muerte a los murlocks que salgan a tu encuentro. Ya en la orilla encontrarás a unos soldados rasos que se unirán a ti y que te enseñarán las bondades de la habilidad de defender. Sigue el camino hacia el sur, "matando" a cuanto muerto viviente te encuentres. Se unirán a ti un par de sacerdotes elfos y un equipo mortero. Entra en la ciudad y dirígete al norte para allí encontrarte con Kel Thuzad, que se dará a la fuga dejando a una abominación tras de sí. Mátala, y luego destruye el granero infectado (defendido por necrófagos) para completar con éxito este capítulo.

Quiz 2

¿Cuál es el apellido de Uther, el paladín que está por encima de Arthas en la jerarquía de la orden?

A. Pendragón
B. Bronzebeard
C. Lightbringer



CAPÍTULO 4. EL CULTO DE LOS MALDITOS

La expedición de Arthas y Jaina prosigue su curso: en esta ocasión se encuentran con unos cultistas que están realizando un extrañísimo ritual en una mina de oro.



■ Asigna a tus tropas la destrucción de varias casas consecutivas (tecla SHIFT) y deja que Arthas siga ocupándose de los zombis que van saliendo.

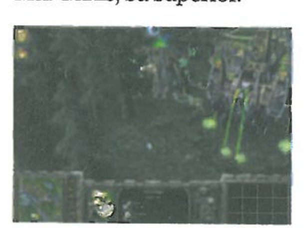
■ Para recuperar el libro mayor de Gerard, tendrás que perseguir a los bandidos hasta su campamento.

■ En la batalla contra el dragón, Arthas se limita a matar muertos vivientes y a curar a los fusileros.

EN UNA ESTREMECEDORA ESCENA, ARTHAS DESPIDE A UTHER DEL SERVICIO Y SE PREPARA PARA PURGAR SIN PÉRDIDA DE TIEMPO LA CIUDAD INFECTADA POR LA PLAGA

Tras ponerlos en fuga, Arthas decide establecer una base desde la que organizar las subsiguientes exploraciones del territorio.

Nuestra recomendación es no perder ni un segundo construyendo la base y llevar a todas tus fuerzas por el camino del noreste para asaltar la base de los muertos vivientes. ¡La mejor defensa es un buen ataque! La lucha será encarnizada, pero con Jaina y sus elementales de agua de tu lado, deberías salir victorioso sin muchos problemas. Una vez hayas arrasado la base, puedes volver a tu campamento y explorar tranquilamente los alrededores. Cuando te sientas preparado, retoma el camino del noroeste desde tu base para llegar a la ciudad en llamas. Allí te encontrarás de nuevo con Kel'Thuzad, que una vez más se dará a la fuga, no sin antes revelar los planes de Mal'Ganis, su superior.



▶ **DESTRUYE LOS GRANEROS** y sal por las puertas del norte hasta llegar a una intersección. El enfrentamiento definitivo con el nigromante y sus aberrantes abominaciones está al este, pero tal vez desees ir antes al mercado goblin del oeste y aprovisionarte antes de la batalla.

Tu llegada a Hearthglen es recibida con terribles noticias: una horda de muertos vivientes se ha levantado y está atacando aldeas al azar. ¡Y ahora se dirigen hacia aquí! Arthas reacciona con rapidez y envía a Jaina a pedir ayuda a Uther. La misión comienza de forma explosiva: resulta que el grano contaminado ya ha sido distribuido entre la población, así que tu primera batalla tiene lugar con los aldeanos convertidos en zombis. Tras esto, tu objetivo es sobrevivir durante treinta minutos al azote de los muertos vivientes hasta que llegue Uther.

Se trata de una misión bastante adrenalítica, porque los enemigos van a estar atacando continuamente tu base. Antes de nada, reúne a tus tropas en la entrada del oeste para que reciban a la primera oleada. Luego envía a Arthas al sureste de la ciudad para reclutar a tres campesinos como soldados rasos. Ahora que tu ejército

Jaina (archimago)

INVOCAR a un elemental de agua es la habilidad más útil que Jaina Proudmore, la archimago que manejas en la campaña de los humanos, puede desplegar. Te recomendamos que potencies esa habilidad antes que ninguna otra, ya que el apoyo de los elementales es fundamental para tomar rápidamente la base de los muertos vivientes del capítulo 4. Recuerda que la recuperación del hechizo es bastante más rápida que la duración del mismo, así que puedes tener dos elementales de agua luchando al mismo tiempo, lo cual no está nada mal, ¿no?

LA VENTISCA, aunque espectacular, no nos parece muy recomendable, al menos durante la campaña de los humanos. Es un hechizo útil contra grandes masas de enemigos y asedios difíciles, y durante la estancia de Jaina en tu ejército no vas a encontrar ni lo uno ni lo otro. El teletransporte en masa no lo llegarás a ver jugando en solitario.



Vale la pena pararse a matar a los lobos de hielo para ganar oro y experiencia, pero si lo deseas puedes ignorarlos y seguir con la misión.



Salva a los aldeanos de los bandidos para que te revelen la localización de la fuente de salud.



Con Jaina a tu lado, puedes lanzarte al ataque de la base de muertos vivientes con las tropas iniciales.

Arthas (paladín)

LUZ SAGRADA: Es la habilidad inicial de Arthas, y también la que vas a utilizar más a menudo. Te recomendamos subirla cuanto antes a nivel 2, ya que constituye tu principal medio de mantener con vida a tus tropas. Además, caso de que Arthas tenga que pelear solo, siempre puedes utilizarla como arma ofensiva para dañar a los muertos vivientes. De todos modos, antes de adquirir el nivel 3 de esta habilidad, te recomendamos que obtengas mejor el nivel máximo del Aura de devoción. Ambas habilidades se complementan perfectamente, porque el aura es una habilidad pasiva.

EL ESCUDO DIVINO no es tan útil como parece, ya que el enemigo rehusará a combatir con Arthas mientras lo tenga activado, y en una batalla masiva se limitarán a atacar a otras unidades. La resurrección tampoco es tan buena, porque durante la campaña humana, si lo haces bien, perderás pocas unidades, aunque puede sacarte de un apuro.

inicial se ha visto reforzado, no hace falta que entrenes ni una unidad más. En todo caso haz peones para acelerar la recolección y la edificación. Construye un taller y destina todos tus recursos a la construcción de torretas de cañones en las entradas a la ciudad, en especial las del oeste y noroeste.

▶ **ASEGÚRATE DE QUE** tus peones las reparan después de cada ataque para mantenerlas en perfecto estado de funcionamiento. Llegados más o menos a este punto, se te anunciará que una caravana de muertos vivientes se dispone a contaminar las aldeas circundantes. Puedes intentar interceptarla como misión opcional, pero no es obligatorio. Lo más importante es que refuerces tu defensa de torres y aguantes hasta que Uther venga con la caballería a salvarte de los ataques de los zombis campesinos.

Quiz 3

¿En qué se puede metamorfosear el profeta?

- **A.** En un pájaro
- **B.** En un murciélago
- **C.** En un insecto



CAPÍTULO 6. LA MATANZA

El consejo del profeta, ese pájaro de mal agüero, es desoído por Arthas, pese a las dudas razonables de Jaina al respecto. Tras reunirse con Uther, Arthas le ordena purgar una ciudad entera asesinando a los campesinos infectados, a lo que Uther se niega. En una estremecedora escena, Arthas le despide del servicio y se dispone a cumplir por si mismo la desagradable tarea... En esta misión tendrás que competir con el demonio Mal'Ganis para matar cien campesinos infectados antes de que el Señor del Terror reclame sus almas. Toma a tus unidades iniciales y llévalas con Arthas a destruir casas (con ataque forzado) para hacer salir a los campesinos, que se convertirán inmediatamente en zombis. Bueno, casi inmediatamente, porque dispones de un par de segundos para cargarte a alguno mientras se transforman. Es bueno que lo hagas porque antes del cambio resisten menos. Mientras haces todo esto, construye una segunda torre de vigía en tu base y ponte a entrenar soldados rasos. Deja a siete de ellos defendiendo la base y manda al resto a reforzar el grupo expedicionario. Al oeste del mapa hay una fuente de la salud a la que puedes recurrir. Si te encuentras con Mal'Ganis, lo mejor será que rehuyas el combate. Y si no tienes más remedio que luchar contra él, usa la habilidad de escudo divino.

▶ **EN TODO CASO,** aunque lo mates, resucitará al cabo de un par de minutos y seguirá haciendo de las suyas. Como último consejo, no intentes asaltar la base de muertos vivientes que hay al suroeste, porque saldrás bastante mal parado.



CAPÍTULO 7. LAS COSTAS DE NORTHREND

Decidido a dar caza a Mal'Ganis hasta los confines del mundo, Arthas desembarca en las heladas tierras de Northrend. Tu primer objetivo es encontrar una mina de oro donde establecer una base. Reúne a tus hombres y encamínate al oeste, matando a los monstruos que te salgan al paso. La mina la encontrarás en el extremo oeste del mapa. Junto a ella encontrarás también a Muradin Bronzebeard y a sus enanos. Entonces recibirás la misión opcional de rescatar la base de los enanos. Antes de nada, manda a Muradin a recoger los objetos mágicos que hayas tenido que dejar abandonados por el camino por falta de espacio. Mientras Muradin recoge los objetos (usa la tecla SHIFT para darle múltiples ordenes de movimiento), reúne a todas tus tropas (menos al girocóptero, que lo debes dejar defendiendo la base) y mándalas al norte, donde en una encarnizada batalla destruirás la base de muertos vivientes que te cierra el paso hasta la base de los enanos. Esto te proporcionará nuevas fuerzas con las que iniciar inmediatamente el ataque a la base Mal'Ganis, que está justo al oeste del lugar en el que se halla la base de los enanos.

▶ **EN TU BASE,** construye un aserradero y una o dos torres vigías adicionales (no sea que te ataquen las gárgolas mientras estás fuera). Luego ponte a entrenar unidades sin tardanza para tener refuerzos preparados cuando los necesites.

El asalto a la base de Mal´Ganis es un poco duro, así que tendrás que recurrir a estrategias de ataque y retirada para que Arthus vaya recuperando su maná y pueda curar a la tropa.



CAPÍTULO 8. DESACUERDO

Llevado por su deseo de venganza, Arthas ha decidido quemar los barcos para impedir que sus hombres puedan cumplir la orden del rey de regresar a casa. Tienes 25 minutos para conseguirlo, tiempo más que ▶▶



de sobra. Localizar los cinco barcos es bastante fácil, no tienes más que seguir la ruta en el sentido contrario a las agujas del reloj y darás con todos ellos. Tendrás que reclutar mercenarios para poder derrotar a los muertos vivientes y monstruos que te cortarán el paso. Llegará un momento en el que unos árboles pelados te bloquearán el paso, usa el modo de ataque forzado de los equipos mortero que te dieron como tropa inicial para lograr abrirte paso.
Si casualmente los hubieses perdido en los combates anteriores, puedes reclutar a unos zapadores goblin en un laboratorio cercano para que hagan el trabajo.

▶ **POR ÚLTIMO,** hay un punto del camino en el que tendrás que cruzar una especie de "corredor de la muerte" flanqueado por torres del espíritu. No te entretengas en destruirlas con ataques a distancia, limítate a cruzar lo más rápidamente que puedas rompiendo la formación (pulsa ALT mientras das la orden de movimiento). Al final del capítulo, Arthas le echa la culpa de la destrucción de los barcos a los mercenarios que ha contratado, a pesar de que actuaban bajo sus ordenes. Su sed de venganza le está empujando a realizar actos realmente terribles...



CAPÍTULO 9. FROSTMOURNE

Ha llegado el momento de enfrentarse a Mal'Ganis en persona. Dejando tras de sí a un capitán para hacerse cargo de la defensa de la base, Arthas parte junto con Muradin en pos de la espada mágica Frostmourne.
La expedición de Arthas sigue un camino lineal. Al final de tu ruta (ojo al cruzar el cementerio, que hay una emboscada sorpresa bastante dura) encontrarás al guardián de la espada.



■ Si un paladín se obceca en concentrar todos sus ataques sobre ti en vez de distraerse con tus tropas, atízale a fondo con la espiral de muerte.

■ Ve al sureste de la base para que tres bravos campesinos se unan a ti como soldados rasos.

■ Los enemigos que mates por el camino te proporcionarán oro para reclutar ogros y trolls mercenarios.



▶ **TRAS UNA BREVE** escaramuza podrás hacerte con ella, pero a costa de la vida de Muradin, que ya se olía que esto no podía acabar bien. Tras esto, tu objetivo pasa a ser destruir la base de Mal'Ganis.
Dicha base se encuentra en la esquina noreste del mapa. Hay otra directamente al este de tu campamento, pero puedes ignorarla tranquilamente. A estas alturas Arthas debe ser ya un paladín de nivel 10 equipado con poderosos objetos mágicos, así que mándalo al ataque junto a un grupo completo de unidades sin perder un instante, no necesitas más (eso sí, no te olvides de llevarte enanos fusileros para despachar a las unidades aéreas del enemigo). Durante el ataque, asegúrate de que se mantiene constante la producción de nuevas unidades: no sólo te ayudarán a defender la base mientras Arthas está fuera, sino que además te pueden servir como tropa de refuerzo en caso de que sufras más pérdidas de las deseables.
Al final de la campaña, Arthas da muerte por fin a Mal'Ganis, pero lo hace a costa de su alma...

Muradin (rey de la montaña)





TRUENO es con mucha diferencia la habilidad más útil de Muradin durante la campaña humana. Permite afectar a varios enemigos a la vez, y Muradin se ve metido en primera línea de las refriegas muy a menudo. Usar el rayo de tormenta en vez del trueno normalmente sólo tiene sentido en el caso de unidades voladoras o de combates "uno contra uno", y ninguna de estas dos circunstancias se van a dar con frecuencia durante la campaña.

PORRAZO es otra buena habilidad, como todas las habilidades pasivas, que mejora el daño de Muradin durante el combate. Cuando no puedas mejorar el trueno, opta por mejorar el porrazo. Por último, avatar tiene una función similar, sólo que consume maná y no dura permanentemente (aunque es más eficaz). En todo caso, el trueno debería ser siempre tu primera elección durante las batallas, y al avatar es mejor reservarlo para cuando vayas bien holgado de maná.

Quiz 4

Kel Thuzad era un nigromante, pero tras su resurrección, el rey Lich le confiere la vida eterna. Ahora es un...

A. Espectro
B. Lich
C. Súper nigromante

CAMPAÑA DE LOS MUERTOS VIVIENTES: LA SENDA DE LOS MALDITOS.



CAPÍTULO 1. A TRAVÉS DE LAS CENIZAS

El demonio Tichondrius te informa de que tu primera tarea consistirá en encontrar a los acólitos disfrazados de aldeano. Son fáciles de reconocer, tienen un color más oscuro que los aldeanos convencionales. Usa la sombra para ubicar rápidamente a los acólitos. Cuando llegues a la entrada de la ciudad, no intentes asaltar las puertas, porque están fuertemente protegidas y tu ataque se convertirá en un desastre completo. Es mejor que tomes un camino es-



Coloca a tus tropas junto a los puentes de salida de la base para que no escape ningún mensajero. Las gárgolas se ocuparán de la carretera del sur.



En el cementerio te aguarda una emboscada de muertos vivientes que maldecirá a tus tropas.



No uses la puerta principal, es mejor tomar el sendero oculto que hay al oeste, entre los árboles.

Arthas (Caballero de la muerte)





LA ESPIRAL DE LA MUERTE, al igual que la Luz sagrada del Arthas paladín, es tu habilidad más útil y que acabarás usando más frecuentemente, por lo que debes potenciarla al máximo tan pronto como tengas la ocasión de hacerlo. Su inconveniente es que no puedes usarla para curar a los mercenarios, pero por otra parte, puedes usarla para dañar a cualquier unidad que no sea muerto viviente, lo cual amplía considerablemente sus objetivos potenciales en comparación con la Luz sagrada. El Aura infame es una buena habilidad, si bien durante la campaña es sensiblemente inferior a su contrapartida, el Aura de devoción. En una partida multijugador esta habilidad tiene más sentido, porque la velocidad de desplazamiento y de regeneración pueden decantar el ritmo de la partida a tu favor.

ANIMAR A LOS MUERTOS es una extraordinaria habilidad para la campaña. Tanto si sufres bajas como si las inflinges tú, esta habilidad te permitirá proseguir el ataque y avasallar al enemigo. Pacto mortal, en cambio, es la habilidad menos útil. Con el nivel 1 te basta, simplemente sacrifica a una unidad gorda si realmente estás apurado.

PARA ATRAVESAR LAS PUERTAS INTERIORES DEL MISTERIOSO REINO ÉLFICO, NECESITARÁS TRES LLAVES ESPECIALES QUE ENCONTRARÁS DESPUÉS DE DESTRUIR TODOS LOS ALTARES MÁGICOS.

Kel Thuzad (linch)







ARMADURA DE HIELO y nova de hielo son dos habilidades que encontrarás útiles a partes iguales, pero nosotros nos decantamos por potenciar la armadura de hielo. A nivel máximo otorga siete puntos de armadura, y puede usarse múltiples veces antes de lanzarse al ataque..

NOVA DE HIELO es, sin duda, de lo más útil para los casos en que el que ataca primero es el enemigo y no hay tiempo de andarse con demasiadas filigranas. Puede usarse también como un eficaz recurso de emergencia contra un ataque por sorpresa de las molestas unidades voladoras.

RITUAL OSCURO, bien utilizada, es una habilidad tremenda. Si sabes llevar bien el "timing" de los sacrificios y no te haces el lío con las teclas, Kel Thuzad puede estar lanzando hechizos sin parar durante todo el combate y quedarse tan ancho.

MUERTE Y PUTREFACCIÓN es ideal durante los ataques a las bases enemigas. Fíjate que después de lanzarlo tienes que dejar al Lich quieto en su sitio sin darle ninguna otra orden, ya que de otro modo cancelarás el efecto. Cuanto más maná dispongas, más tiempo durará la muerte y putrefacción. Eso sí, vigila el maná.

condido entre los árboles, al oeste. Una vez dentro, hallarás el cementerio con los refuerzos al este, detrás de las puertas principales. Luego sigue una ruta periférica en el sentido de las agujas del reloj, pegado siempre al borde del mapa, y encontrarás a los veinte acólitos.



CAPÍTULO 2. LEVANTANDO A LOS MUERTOS

Kel'Thuzad, el nigromante que tanto te costó matar en la campaña de los humanos, debe ser devuelto a la vida. Sus restos están en un cementerio al este, justo en línea recta.

Quiz 5

¿Qué tipo de castigo decide aplicarle Arthas a la elfa Silvana tras arrasar su base?

A. Le prende fuego a los bosques de su tierra

B. La condena a muerte

C. La convierte en su esclava tras la muerte



▶ **USA LOS CARROS** de despojos para aniquilar las torres del camino. Tras matar al paladín guardián del cementerio, te informarán de que debes robar una urna especial para trasladar los restos del nigromante. Establece una base tal y como se describe en los objetivos de la misión. Mientras finalizan las invocaciones, puedes dedicarte a explorar la zona sur del mapa. Luego regresa a defender la base, porque te atacarán tan pronto como termines de construir los edificios mínimos.

Tu siguiente objetivo es matar a tres paladines. Los dos primeros son fáciles, están en la ▶▶

CONQUISTAR DALARÁN NO SERÁ FÁCIL: ESTÁ IMBUIDA POR UN AURA ANTI-MUERTOS VIVIENTES Y SERÁ PRECISO MATAR NADA MENOS QUE A TRES ARCHIMAGOS MUY DUROS

ciudad del oeste, pero asegúrate de que atacas a cada uno con un grupo completo de necrófagos (repón tus bajas después de cada combate). Probablemente querrás destruir unas barracas cercanas que producen soldados rasos continuamente: así, dejarán de hostigarte.
El tercer paladín no es otro que Uther Lightbringer, y está en un campamento al suroeste de la ciudad, cruzando el río. Una vez le hayas dado muerte, recoge la urna del suelo para completar definitivamente la misión.



CAPÍTULO 3. EN EL REINO ETERNO

Los restos del demonio Kel'Thuzad tienen que ser llevados a Quel Thalas, las tierras de los elfos, para que se les pueda devolver definitivamente la vida.



▶ **EN ESTA MISIÓN** tendrás que alcanzar las puertas principales del reino, que están ocultas en un laberinto de árboles. Establece una base con defensas mínimas (unas pocas torres del espíritu bastarán) y luego organiza la expedición de ataque (que deberás reforzar regularmente con necrófagos, pon el punto de reunión encima de tu héroe). Necesitarás como mínimo un carro de despojos para abrirte paso en los laberínticos bosques. La ruta más rápida es ir al sur y tirar abajo los árboles señalados por las runas luminosas. Al otro lado hay un pequeño enclave élfico que debes arrasar. Sigue al sur y llegarás a un paraje rocoso con una fuente de maná protegida por golems. Desde ahí, pegado al borde sur del mapa, avanza hacia el este y arrasa la siguiente aldea. La base que tienes que destruir se encuentra al noreste de esta aldea, cruzando el vado.



Tus unidades voladoras son las únicas que pueden combatir con eficacia a los imponentes dragones rojos. Con unas cuantas que crees, el tesoro es tuyo.

De camino a los restos de Kel'Thuzad, podrás comprobar la eficacia de los carros de carne.

Estas runas luminosas marcan el punto por el que debes abrirte paso. Usa el modo de ataque forzado.



CAPÍTULO 4. LA LLAVE DE LAS TRES LUNAS

Las puertas exteriores han caído, y los muertos vivientes penetran en el reino de los elfos. Pero aún tienes que atravesar las puertas interiores, y para eso necesitarás tres llaves especiales, que encontrarás después de destruir todos los altares.
Comienza yendo al este y estableciendo una base con defensas mínimas (cuatro torres del espíritu bastarán). Luego forma un ejército mientras recoges los dirigibles que hay al este. Usa estos dirigibles para cruzar el río del este y alcanzar el primer altar.

▶ **UNA PUERTA** de teletransporte al norte te lleva a una nueva base élfica, que vamos a denominar "de transito"; ésta base custodia otros dos portales de teletransporte más, los cuales conducen a sendos altares.
Cuando hayas destruido definitivamente el tercero y tengas la última llave mágica que abre las puertas interiores, no te entretengas destruyendo la base que lo albergaba y vuelve a donde estaba la base "de tránsito". Embarca a tus tropas en los dirigibles y vete directamente a la esquina noreste del mapa de la misión, donde podrás abrir las puertas y entra impunemente al "inner sanctum" de elfo. Misión cumplida.



CAPÍTULO 5. LA CAÍDA DE SILVERMOON.

En esta misión deberás derrotar a los guardianes golem que protegen el centro de poder élfico. El objetivo secundario es interceptar a los mensajeros de Sylvana.
Hay tres rutas que salen de su base: una es la carretera donde aparecen las gárgolas, otra está un poco al noreste de esa posición (verás un puente junto a una fuente de maná) y la última está al oeste de tu base, con otro puente. Sitúa una gárgola en cada ruta y reúnelas en torno al mensajero en cuanto sea localizado. Antes de atacar a los guardianes golem del sur, quizá prefieras liquidar primero la base de Sylvana (aunque se trata sólo de una misión opcional).

Mal'ganis (señor del terror)

DURANTE LA CAMPAÑA no tendrás ocasión de manejar a Mal'Ganis, ya que Arthas le da muerte definitiva al cumplir las misiones de los humanos. No obstante, no está de más que conozcas sus habilidades para cuando te enfrentes a él.

DORMIR es una habilidad muy insidiosa, porque puede afectar a Arthas y dejarle fuera de juego. Usa escudo divino antes de trabar combate para contrarrestar esta posibilidad. El enjambre carroñero es el típico ataque de masas que desbordará a tu luz sagrada y será el principal motivo de bajas en tu ejército. Por fortuna, la habilidad definitiva de Infierno no llegarás a verla durante el desarrollo de la campaña humana, así que no te preocupes.

Quiz 6

¿Quién mata al padre de Arthas?

A. El propio Arthas, enloquecido
B. El rey Lich en persona
C. El traidor Uther



■ El primer archimago está al norte de las puertas principales. Destruye primero las torretas con los carros y luego lánzate al ataque.

■ Usa los dirigibles de los goblins para trasladar tus tropas al otro lado del río que queda al este.

■ Sé rápido: no esperes a que termine de materializarse una torreta para empezar a invocar otra.

Objetos mágicos





ESCOGER entre uno u otro objeto mágico es uno de los más habituales quebraderos de cabeza del modo campaña. Tanto en el caso de los humanos como de los muertos vivientes, los objetos permanentes abundan y terminarán por desbordar tu inventario. Por ello, puedes usar los objetos consumibles (como las pociones o los perrgaminos) con cierto abandono, ya que las más de las veces tendrás que desecharlos más adelante.

PENSAR EN PORCENTAJES es la clave para escoger acertadamente los objetos con los que vas a quedarte. Si tu héroe tiene 1.000 puntos de impacto y encuentra un talismán de vitalidad que le otorga 150 puntos más, en realidad sólo supone un beneficio de 15%. En cambio, si se lo das a un héroe con 500 puntos de impacto, el beneficio pasa a ser de 30%. Aplica esta misma filosofía a todos los atributos de tus héroes y a todos los objetos que te vayas encontrando y siempre obtendrás el máximo partido de rendimiento de cada uno.
Por regla general, los objetos que mejoran el índice de armadura suelen ser los que ofrecen los mejores y más interesantess porcentajes.

AGRUPA TODOS LOS REFUERZOS QUE ENVÍEN LOS DEMONIOS JUNTO A ARTHAS PARA AYUDAR A HACER FRENTE A LAS NUMEROSAS OLEADAS DE ENEMIGOS QUE VAYAN LLEGANDO



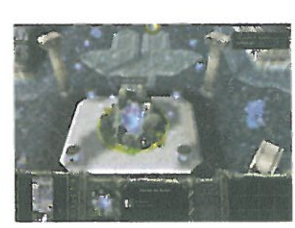
CAPÍTULO 6. ¡TAMBIÉN BLACKROCK AND ROLL!

Kel'Thuzad, reencarnado como Lich, revela la auténtica misión de los muertos vivientes: preparar el camino para la invasión de los demonios. Además de la base principal, hay también bases secundarias protegidas por un héroe orco cada una. No es obligatorio, aunque sí conveniente, matarlos a todos para cumplir la misión principal. Antes de nada, reúne rápidamente a tus tropas iniciales para rechazar un violento ataque proveniente del este. Luego prepárate para asaltar las bases enemigas. Deberás tener muy en cuenta tres cosas: primero, tendrás que montar una muy buena defensa de torres. Segundo, cuando destruyas una base deberás reclamar su mina de oro para poder mantener los gastos de tu ejército. Por último, no olvides producir dragones de hielo y/o gárgolas, ya que son las únicas unidades que pueden acabar con los dragones rojos.

Quiz 7

¿Cómo se llama la espada maldita que Arthas encuentra en Northrend?

A. Stormbringer
B. Frostmourne
C. Tizona



CAPÍTULO 7. EL ASEDIO DE DALARÁN

Conquistar Dalarán no será fácil: está rodeada por un aura que daña a los muertos vivientes. Para eliminarla, tendrás que matar a tres archimagos. Cada vez que mates a uno, se desactiva una parte del aura. El procedimiento es este: haz un grupo de aberraciones acompañado de Arthas y ponlo justo delante del aura. Elimina las torres que tengas a la vista con un carro de despojos. Luego manda al grupo a la carga siguiendo las direcciones indicadas para llegar al archimago. Si las cosas van mal dadas, puedes retroceder para recuperarte. En las fuentes de la salud te puedes detener a tomar un merecido respiro. Archimago uno: simplemente dirígete hacia el norte. Archimago dos: norte, este hasta llegar a la fuente, norte, este y sur. Archimago tres: norte, oeste hasta la fuente, norte. ¡Ojo con este archimago, que no es otro que el temible Antonidas!



CAPÍTULO 8. BAJO EL ARDIENTE CIELO

Para la última misión de los no muertos, que como habrás adivinado es un poquito complicada, te recomendamos la siguiente estrategia: primero, hazte con las minas que hay al oeste y plántalas en las inmediaciones del lugar de invocación. Segundo, reclama la mina de oro que hay al este.

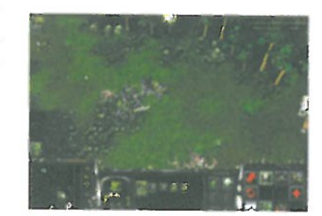
▶ **PRODUCE ACÓLITOS** y dedica cinco a explotar la nueva mina y el resto a construir y reparar torres del espíritu en torno al lugar de la invocación. Produce también necrófagos para potenciar la recogida de madera. Por último, agrupa los refuerzos que envíen los demonios. Este grupo debe ocuparse sólo de las unidades terrestres y retroceder para que las torretas acaben con las unidades voladoras. Deja al nigromante y a los demonios de la cripta iniciales en la última línea de defensa. Al final, Archimonde ordena a Tichondrius relevar al rey Lich de la comandancia de los muertos vivientes. Arthas está indignado, pero Kel'Thuzad se mantiene tranquilo. ¿Qué estará tramando? ¿Qué as guardará en la manga? No tienes más que seguir jugando con los orcos para averiguarlo, así que vamos con ellos. ▶▶

A partir de ahora, como ya entendemos que tienes más experiencia, nos vamos a concentrar en la manera de resolver las misiones principales, y sólo atenderemos a las secundarias cuando sean de verdad importantes para resolver los objetivos primarios. Del mismo modo, no vamos a contarte donde están todos los objetos mágicos de cada misión, sobre todo cuando se trata de objetos consumibles.

CAMPAÑA DE LOS ORCOS

CAPÍTULO 1. TIERRA A LA VISTA

Retomamos nuestra historia un poco antes de donde la dejamos, cuando los orcos llegan a la tierra de Talimdor con la intención de prepararse para el cataclismo anunciado por el Profeta. Los barcos que emplearon en la travesía se han ido a pique, y Thrall y unos pocos guerreros se disponen para reunir a sus gentes en la costa.



▶ LA MISIÓN EN SÍ es enormemente sencilla, sólo tienes que recorrer la línea de la playa liquidando a los enemigos que vayan apareciendo. De vez en cuando encontrarás refuerzos con los que fortalecer a tu tropa, e incluso una fuente de salud donde recuperar a los heridos. Casi al final del recorrido encontrarás al jefe de los Tauren, Cairne Bloodhoof. Acompáñale hasta su campamento y rechaza el ataque de los centauros. La clave durante este combate es no separarse de Cairne y sus Tauren, ya que son de gran ayuda para hacer frente a los enemigos. No te preocupes si sufres muchas bajas, en la siguiente misión tendrás nuevas tropas, aunque al final sólo quedase Thrall con vida. Si encontraste algún tótem de curación, mejor resérvalo para la siguiente misión, que lo necesitarás...

Quiz 8:

¿Cuál de estas frases pertenece a los druidas de la garra?

A. "Profesional, muy profesional"
B. "¡Por el lobo!"
C. "Mi vida por Aiur…"

■ Busca siempre emplazamientos elevados desde los que colocar las pesadas catapultas y comienza a hostigar la base del enemigo. Así se irán suavizando...

LAS HABILIDADES MÁS ÚTILES PARA LUCHAR CONTRA LOS GUARDIANES SON LA QUEMADURA DE MANÁ Y EL CICLÓN

CAPÍTULO 2. LA LARGA MARCHA

Durante el recorrido de la caravana, en zig-zag, recibirás ataques regulares por la retaguardia, además de los enemigos que encontrarás apostados por el camino. Lo ideal es que esos ataques se los dejes a Cairne y a sus Tauren y que tú te reserves para los enemigos apostados. No cometas el error de detenerte a descansar, o los ataques por la retaguardia acabarán por desgastar demasiado a Cairne y los suyos. El único lugar en el que puedes tomar un respiro es en los oasis. Si te desvías del camino puedes encontrar algunos objetos mágicos protegidos por monstruos

CAPÍTULO 3. EL LLANTO DE LOS WARSONG

Tichondrius advierte a Mannoroth, el Señor del Foso, del éxodo de los orcos. Al parecer, los orcos sirvieron a los demonios en el pasado, pero ahora se han logrado independizar. Mientras tanto, Thrall y los suyos se disponen a alcanzar la cima del oráculo, que se encuentra bloqueado por asentamientos humanos. Pese a las claras instrucciones de Thrall, Gorm Hellscream (que tiene su propia base), decide lanzarse al ataque.

▶ LO PRIMERO ES asegurar una base con defensas dignas, un puñado de torretas y unas madrigueras orcas bien clocadas deberían bastar. Luego forma un grupo de ataque, pero no incluyas en él a incursores orcos, porque todavía no los necesitas. A continuación, procura sincronizar tus ataques a las bases humanas con las expediciones de ataque de Gorm, así maximizarás tu eficacia. Cuando hayas acabado con las bases de los humanos puedes dirigirte al norte para obtener los dirigibles. Están protegidos por arpías, así que esta vez llévate algunos incursores para mandarlas al suelo con la habilidad de atrapar. Otra opción es pasar de eliminar todas las bases humanas y dirigir todos tus esfuerzos a dejar despejado el camino de monstruos hasta los dirigibles, ya que eliminar a todos los humanos es realmente una tarea dura y compleja. Todo depende de la prisa y agallas que tengas.



CAPÍTULO 4. LOS ESPÍRITUS DE ASHENVALE

En esta misión tienes que reunir 15.000 de madera, pero no te creas que va a ser fácil, porque tus recursos escasean y hay numerosas bases de elfos enviando ataques contra ti. Lo primero que debes hacer es prepararte para alguno ataques aéreos de grifos, ir al oeste y reclamar la mina que hay allí. Solo tiene 9.000 de oro, así que es una medida provisional para financiar las primeras defensas. Protégela bien con torres y luego ve al sur de esa posición. Encontrarás una nueva mina protegida por trolls, que esta vez está bien llena de oro. Protégela bien con torres.

▶ A PARTIR DE AQUÍ, tienes varias opciones. Cumplir la misión opcional de los goblins te proporcionará shredders, robots taladores que te serán de gran ayuda para completar el objetivo de madera en esta misión, Por otro lado, puedes emprenderla con los elfos: cada árbol de la vida que destruyas te proporcionará 3.000 de madera.

Gorm (Maestro de Espadas)





IMAGEN DEL ESPEJO es una de las habilidades fundamentales. Te permite explorar el mapa, distraer a los enemigos y atraerlos hacia las torretas sin exponer a Gorm. Ojo, date cuenta de que las imágenes no hacen daño al enemigo, así que no esperes que las tropas del ordenador dejen de atacar a un objetivo cuando se vean atacadas por una imagen. Andar en el viento, por el contrario, es más marginal. También sirve para explorar, aunque su mejor función probablemente sea escapar de los combates peliagudos.

GOLPE CRÍTICO es la habilidad que más rápidamente deberías desarrollar, ya que te permite optimizar el daño que causa el Maestro de las Espadas en combate. Además, es una habilidad pasiva, y todas las habilidades pasivas son por definición muy útiles en el modo campaña. En cuanto a Torbellino de Espadas, úsala sin dudar en los combates.



Dado que en esta misión los humanos y los muertos vivientes son tus enemigos, deja que se maten entre ellos y limítate a ayudar al que vaya peor.

Una buena defensa es necesaria para proteger las minas, y los orcos son expertos en eso con sus torres.

Cada árbol de la vida destruido en esta misión te proporciona una valiosa bonificación en madera.

Thrall (Vidente)

ESPÍRITU SALVAJE es la habilidad más importante, ya sea en campaña o en multijugador. Manda a los lobos por delante para que sean los primeros objetivos que adquieran las tropas del ordenador y "absorban" los primeros daños. Cuando alcanzas el nivel 3, puedes usarlos para explorar el mapa con comodidad, porque son invisibles.

RAYO EN CADENA te será muy útil para combatir a los monstruos neutrales del mapa, pero no cuentes demasiado con ella cuando te enfrentes a un enemigo regular, porque la verdad es que hace poco daño. Vista Lejana no es tampoco una habilidad demasiado útil si no es en multijugador.

TERREMOTO te vendrá bien para asaltar bases sin tener que preocuparte de manejar catapultas. Recuerda que también puedes usarla para ralentizar el movimiento de las unidades terrestres, aunque en campaña este uso lo encontrarás marginal.



CAPÍTULO 5. EL CAZADOR DE SOMBRAS

La misión comienza con un ataque brutal e imparable en la orilla oeste del río. No te molestes tratando de rechazarlo, porque es imposible. Deja que los elfos arrasen esa parte de la base y concéntrate en levantar torretas defensivas en la parte este (en especial en la loma del norte), porque enseguida vendrán a rematarte. Tras rechazar la embestida inicial, crea un buen grupo que incluya al menos una catapulta y ve al norte. Deja una tropa mínima en la base para que se ocupen de las armas de asedio de los elfos (que disparan desde fuera del alcance de las torretas). El grupo de ataque, con Gorm a la cabeza, tiene que tirar abajo los árboles marcados por las runas luminosas y seguir hasta alcanzar la fuente corrompida. A partir de aquí, llega la segunda parte de la misión: acabar con Cenarius.

Quiz 9

¿Qué opina Tyrande de los humanos y de los orcos?

A. Que son unos inútiles.
B. Que podrían ser unos valiosos aliados.
C. No se fía de ellos.

CAPÍTULO 6. DONDE SÓLO LOS WYVERN SE AVENTURAN

De vuelta con Thrall, te encontrarás con que el pico donde se encuentra el oráculo está protegido por una base de Jaina Proudmore, que debes destruir. No descuides la defensa de tu propia base, porque hay un segundo asentamiento que mandará ataques regulares contra ti, si bien todos vendrán del norte. Para alcanzar el pico necesitarás wyverns, ya que está patrullado por grifos que destruirán cualquier intento de coronarlo con el dirigible goblin. Para rescatar a los wyverns tendrás que ir al oeste y acabar con la guarida de las arpías. Usa los wyverns para eliminar a los grifos, luego usa el dirigible para desembarcar tus tropas a pie de la base enemiga y arrasarla (haz al menos dos viajes antes de atacar).



CAPÍTULO 7. EL ORÁCULO

El oráculo está dentro de un calabozo muy similar al que encontrarías en un juego de rol. Está dividido en dos partes: un tramo lo recorres con Thrall y el otro con Cairne. En el caso de Thrall, tu mejor aliado son los espíritus lobos, que puedes usar para explorar y atacar a los monstruos. Usa tus tropas con prudencia, y solo con aquellos enemigos que no puedan liquidar los espíritus lobos.

▶ **CUANDO ENCUENTRES** a un dragón bajo ataque, espera todo lo posible antes de intervenir, ya que cuando mates a sus asaltantes comenzará a atacarte a ti. Finalmente, llegará un punto en el que no podrás seguir avanzando, y entonces le tocará intervenir a Cairne para encontrar la gema que activa el puente mágico. La misión del jefe Tauren es mucho más fácil, ya que su tropa es muy resistente y pega duro. En esta misión hay un artefacto mágico de gran poder: cuando encuentres un lagarto gigante que está comiendo setas gigantes, no lo mates. Déjale que te abra un pasadizo, el cual conduce hasta el Cuerno de León de Stormwind.

CAPÍTULO 8. QUE TE LLEVEN LOS DEMONIOS

Lo primero de todo es montar una sólida defensa de torres en tu base, ya que pronto recibirás el ataque de los infernales, gigantes llameantes de piedra que caen del cielo como meteoritos. Forma un grupo de ataque con Gorm y Thrall y disponte para arrasar todo a tu paso.

▶ **NECESITARÁS CHAMANES** para que lancen el hechizo de sed de sangre a tus tropas, con lo que serán casi imparables. Cairne, en particular, puede causar estragos si además le pones un encantamiento de escudo eléctrico y lo mandas por delante en los ataques. Aunque el camino hasta Gorm, en el norte del mapa, está plagado de enemigos, con dos héroes de nivel diez como los que tienes no debería ser muy difícil. Cuando encuentres a Gorm, usa inmediatamente la gema sobre él, porque no debes matarlo, sólo capturarlo.

CAMPAÑA DE LOS ELFOS NOCTURNOS

CAPÍTULO 1. ENEMIGOS EN LA PUERTA

La campaña de los elfos nocturnos comienza presentándonos a Tyrande Whisperwind, sacerdotisa de la Luna, que da claras muestras de su xenofobia y desconfianza hacia humanos y orcos por igual. La primera misión consiste simplemente en asesinar al paladín de la base humana cercana. Recomendamos encarecidamente completar la misión opcional de los furbolgs perdidos: ayúdate de la habilidad de Búsqueda para localizarlos y de los pozos lunares para recu- ▶▶

perar maná según haga falta. Esta misión te proporcionará tres furbolgs bajo tu mando, que te ayudarán en el combate contra el Paladín actuando como tropa de combate cuerpo a cuerpo mientras las arqueras disparan desde detrás. Concentra todos los ataques en el paladín y, cuando active escudo divino, huye hasta que pase el efecto. Luego vuelve y remátalo.



CAPÍTULO 2. HIJAS DE LA LUNA

Tyrande escapa de sus perseguidores haciéndose invisible, una habilidad que tendrás que usar a menudo durante esta misión. La invisibilidad hace que los Guardianes del Apocalipsis dejen de atacarte inmediatamente, y puede usarse tantas veces como desees. Pero no te duermas en los laureles, porque en cuanto amanezca, Tyrande quedará expuesta a sus enemigos. Cuando encuentres a las cazadoras, tendrás que tener cuidado con las sombras, que desvelan tu posición. Por fortuna, hay unos buhos vigías que revelan dónde se encuentran las sombras.

CAPÍTULO 3. EL DESPERTAR DE STORMRAGE

Las esperanzas de las elfas nocturnas están depositadas en el druida Furion Stormrage, cuyo lugar de descanso se ve amenazado por la horda de muertos vivientes. Deberás alcanzar el cuerno mágico que lo despierta antes de que los Necrófagos talen los árboles que lo protegen y le alcancen. El problema es que hay una base orca en medio, y luego habrá que derrotar a los guardianes del bosque.



■ Conseguir una fuente de financiación adecuada es la clave de la mayoría de las misiones de construcción. En esta necesitarás dos minas como mínimo.

■ Para llegar a la fuente corrupta tienes que tirar abajo los árboles señalados por las runas luminosas.

■ Usa el búho de Tyrande para ubicar a los fantasmas y no exponer a tus tropas al combate con ellos.

▶ANTES DE NADA, garantiza tus finanzas reclamando la mina que queda al oeste. Luego amasa un ejército rápidamente e incluye una ballesta de asedio. Ve al norte y dedícate a hostigar a los orcos con las ballesta para forzarles a salir y abandonar la protección de sus torres y madrigueras. Usa la fuente de salud para mantenerte al pie del cañón. Luego procede a arrasar la base, pero destruyendo únicamente los edificios generadores de unidades, así como las estructuras defensivas. Recupera tus fuerzas en la fuente, entrena refuerzos, y ábrete paso hacia el norte hasta llegar al cuerno.

CAPÍTULO 4. EL ALZAMIENTO DE LOS DRUIDAS

Para llegar al túmulo tendrás que luchar contra numerosos enemigos, pero la mina inicial no basta para financiar tu ejército. Deberás desenraizar a los ancestros y llevarlos contigo de mina en mina. No inviertas en un gran ejército: no puedes permitirte que el poco oro de las minas se pierda en manutención. Es buena idea comprar actualizaciones para tus tropas y construir ancestros protectores. Cuando llegues al bosque de los muertos vivientes, usa la habilidad de Búsqueda para localizar a los fantasmas y mátalos usando exclusivamente a Furion y a Tyrande.

CAPÍTULO 5. HERMANOS DE SANGRE

Llegados a un punto, Furion y Tyrande se separan: la sacerdotisa ha decidido por su cuenta y riesgo liberar a Illidan, un antiguo héroe encerrado por no se sabe qué crimen. Furion encuentra a los druidas, pero están bestializados. Para devolverles la razón, tiene que llegar a un círculo de poder que hay al final de la caverna. Salva la partida antes de intentarlo, puede ser más difícil de lo que parece. Usa los ciclones y las raíces enredaderas para detener a los druidas-bestias y ábrete paso hacia el norte. El camino está bloqueado por dos druidas durmientes, usa un ciclón para levantar uno en el aire y poder pasar (el otro no se despertará). Si por casualidad hubieses perdido a tus dos druidas en este punto, hay una araña gigante junto a una fuente de maná en el oeste que dejará caer una varita mágica que provoca el mismo efecto.

▶UNA VEZ LIBERADOS los druidas, la aventura prosigue con Tyrande. Cuando logres llegar a la celda de Illidan tendrás que enfrentarte con su guardián, pero a esas alturas Tyrande ya debería haber aprendido la poderosa habilidad de estrella fugaz.

CAPÍTULO 6. UN DESTINO DE LLAMAS Y DESOLACIÓN

Es una misión bastante tremenda, porque te las tendrás que ver con lo más granado de la legión ardiente, amén de con dos bases corruptas de elfos nocturnos,

Cairn (Jefe Tauren)





PISOTÓN LETAL es una extraordinaria habilidad que deja "clavados" en su sitio a los enemigos afectados por ella. Procura abastecer al Jefe Tauren con objetos mágicos que apoyen a su generación de maná para poder usar esta habilidad a menudo. Si además le pones un escudo eléctrico a Cairn antes de mandarlo a combatir, el efecto del aturdimiento es doblemente letal. Aura de resistencia es la otra habilidad en la que debes concentrarte: Tiene un efecto muy apreciable en las batallas.

ONDA EXPANSIVA no es mala habilidad, pero hay que usarla con cierto tino. Para maximizar el daño, huye de los enemigos. Cuando te estén persiguiendo en fila, lánzales la onda expansiva y podrás afectar a muchos objetivos. En cuanto a Reencarnación, su uso es bastante obvio. Lo bueno es que recuperas el maná además de la salud, así que puede seguir propinando pisotones.



■ En los mapas hay a menudo zonas ocultas a las que solo se puede acceder derribando árboles. Usa medios mágicos de exploración para localizarlas.

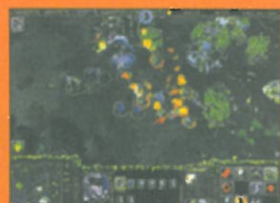


■ La habilidad ciclón de los druidas te permitirá pasar por aquí sin despertar a los duros druidas-osos.

■ Antes de ponerte a buscar furbolgs como un loco, usa la habilidad de exploración de Tyrande para ubicaros.

Illidan (Cazador de Demonios)





QUEMAR MANÁ es con diferencia la mejor habilidad de Illidan durante la única misión en la que podrás manejarle. Los Guardianes del Apocalipsis son muy aficionados a convocar tormenta de meteoritos, y cuanto antes les hagas perder su maná, antes dejarán de bombardear a tus tropas y edificios. Intenta subirla a nivel 3 cuanto antes. Evasión es otra habilidad en la que vale la pena invertir, ya que reduce el daño sufrido por el Cazador de Demonios hasta en un 30%. Cuando te enfrentes a Tichondrius y a los infernales en la batalla que hay antes del final del juego, esta será tu habilidad más útil.

INMOLACIÓN es una buena habilidad en el modo multijugador, pero en algunas misiones te recomendamos que pases de ella. Las batallas serán masivas, y bastante problema tendrás con gestionar a tu ejército como para intentar colocar a Illidan de forma que le rodeen los enemigos. Además, el daño causado es muy bajo, y aquí vas a pelear contra unidades con muchos puntos de impacto, y encima hay que estar pendiente de desactivarlo para que no nos salga demasiado caro el utilizarlo.

LAS HABILIDADES DE "TRANQUILIDAD" Y "ESTRELLA FUGAZ" SON VITALES PARA SALIR VICTORIOSO DE LA ÚLTIMA MISIÓN DE LOS ELFOS Y NO HAY QUE DUDAR A LA HORA DE UTILIZARLAS

Furión (Guardián del Bosque)







RAÍCES ENREDADERAS es una maravillosa habilidad que te servirá especialmente para combatir a monstruos neutrales. Para maximizar su efecto,procura usarla sobre una unidad de combate cuerpo a cuerpo, la más gorda que veas, y luego lánzate a atacar a las otras, procurando quedar fuera de su alcance. También es una habilidad útil contra los héroes enemigos de la batalla final.

FUERZA DE LA NATURALEZA tiene el problema de que no se puede usar durante una de las misiones, pero aún así, es muy útil. Usa a los hombres árbol para distraer y bloquear el paso a los enemigos mientras tus arqueras les cosen a flechazos desde larga distancia. Trabajo en equipo...

AURA DE ESPINAS es una habilidad pasiva, y como tal, altamente recomendable durante la campaña, donde las pociones de maná escasean. Es más efectiva contra unidades pequeñas y de ataque rápido.

TRANQUILIDAD es una de las mejores habilidades de todo el juego. Recuerda que tienes que quedarte parado mientras la usas. No dudes en usarla durante el combate para que tus tropas aguanten mucho más.

que se han convertido en sátiros. Establece una sólida defensa de ancestros protectores frente a la salida del norte de la base, y reclama las minas que hay al oeste y al norte, que también deberás proteger.

▶ **CON LA ECONOMÍA** asegurada, construye dos edificios más generadores de tropa y ponte a construir sin parar unidades. A fin de reducir un poco los ataques a la base, sugerimos destruir una de las bases enemigas secundarias. Luego dirígete al noroeste con dos grupos de ataque. Ve al noreste y elimina a las tropas de las inmediaciones. Lo mejor es que destruyas los dos portales laterlares antes de ir a por Tichondrius. Cuando finalmente decidas enfrentarlo, usa los ciclones para poner fuera de combate a los guardianes del Apocalipsis y manda a la tropa a distraer a los infernales mientras Illidan-demonio centra sus ataques en el Señor del Terror, que es inmune a todo lo demás. ¡Buena suerte!

CAPÍTULO 7. EL CREPÚSCULO DE LOS DIOSES

La batalla final ha llegado. Las hordas de Archimonde atacarán primero la base de los humanos, luego la de los orcos y por último la nuestra, la de los elfos nocturnos. Es casi imposible evitar que tomen las otras dos bases, pero cuanto más tarde entren en ellas, más tiempo ganarán. Así que genera unidades de forma continua, mandándolas junto a tus héroes a primera línea. Cuando la base humana caiga retrocede a la base de los orcos y sigue luchando desde ahí, aguantando todo lo posible. Si logras soportar la presión de los cinco últimos minutos, podrás contemplar el espectacular vídeo final.

G.P.H.

Soluciones Quiz

1.C. Un señor del terror. **2.C.** Lightbringer **3.A.** En un pájaro. **4.B.** Lich. **5.C.** La convierte en su esclava más allá de la muerte. **6.A.** El propio Arthas enloquecido **7.B.** Frostmourne. **8.A.** Profesional, muy profesional. **9.A.** Tocando un cuerno mágico.



Icewind Dale 2

EL MEJOR GRUPO POSIBLE

Cómo crear un grupo eficiente en «Icewind Dale 2» es nuestro objetivo en esta lupa. En realidad, puedes configurar tu grupo como quieras, pero estos ejemplos de razonamiento te servirán para coger la onda.



Si no tienes muy claro cómo crear un grupo bien compensado en «"Icewind Dale 2», puedes escoger uno de los grupos preconfigurados que vienen incluidos con el juego, que están muy bien. No obstante, buena parte de la diversión consiste en crear tus propios personajes. A continuación vamos a describirte un grupo de cinco personajes creado por nosotros, pero no con la intención de que lo imites punto por punto, sino para que veas más o menos cuáles son las profesiones que combinan bien unas con otras y el tipo de ideas que conviene tener en mente al escoger características, dotes y habilidades. Como verás es un grupo de cinco personajes, pero puedes hacerlo perfectamente de seis añadiendo tal vez un luchador más (como un bárbaro). Ten en cuenta que, cuanto más reducido sea el grupo, mayor será la experiencia que le toque a cada personaje, con lo que se avanza más rápidamente de nivel.

1. El Bardo



UN LÍDER con buenas habilidades de comunicación nos servirá para sacar todas las opciones de conversación al entrar en posadas y demás lugares, y disfrutar mucho más del juego. Como tenemos debilidad por las chicas, hemos preferido hacer una bella bardo cuyas estadísticas iniciales pueden ser: semi-elfa, profesión bardo, Destreza 16, Inteligencia 12, Carisma 18. En cuanto a sus Habilidades, a ver qué os parecen estas: Engañar 4, Diplomacia 4 y Hurtar 4. Dotes: Canción Persistente, sin duda alguna.

LA RAZÓN por la que escogemos a una bardo como personaje principal es porque, a diferencia de otros líderes potenciales, como el paladín o el monje, no tiene que renunciar a recompensas económicas en función de su credo, además de que una bardo es más versátil y sirve de personaje de apoyo para las otras profesiones del grupo. El 16 en destreza le será útil para atacar a distancia, ya que no queremos que pelee en primera línea salvo en casos muy puntuales. Por último, la dote de Canción Persistente nos ayudará a mantener el efecto de las canciones durante más tiempo dando bonificaciones al grupo mientras echa una mano en el combate cuando sea necesario. A partir de esta idea podéis crear vuestros propios líderes, pero hacedlo con calma porque es muy importante.

2. El Guerrero



EN COMBATE CUERPO A CUERPO será el encargado de salir al encuentro de los monstruos y atraer los ataques enemigos. Va a ser el peso pesado del grupo. Sus estadísticas iniciales pueden ser: humano, profesión guerrero. Fuerza y Constitución a 18, el resto de las características a 10. Habilidades: Intimidar 4 y Buscar 1. Dotes: Espada Bastarda (dos puntos) y Suerte los Héroes.

LA RAZÓN de escoger a un guerrero para este papel es porque tiene muchos puntos de golpe y porque gana muchas dotes al subir de nivel que podremos asignar a funciones de combate. Al no tener mucha destreza no tendremos que preocuparnos de las limitaciones de la armadura pesada, pudiendo así equiparlo como un genuino "tanque". Por último, la especialización en espada bastarda se debe a que es un arma muy versátil que nos permitirá utilizar un escudo o no, según nuestras necesidades. Por último, la dote "Suerte de los Héroes" es una excelente elección casi para cualquier personaje, pero el caso del guerrero es especialmente llamativo, ya que al estar en primera línea, se verá expuesto a menudo a variopintos ataques enemigos que requerirán de tiradas de salvación muy peculiares. Utilizándolo como "ariete" podemos plantear la estrategia de ataque entorno suyo.

3. El Clérigo



■ **UN CURANDERO** es fundamental para mantener al grupo descansado, actuando de forma eficiente y para salvar de la muerte a los personajes que sufran heridas graves durante los combates. Sus estadísticas pueden ser: humana, profesión clérigo de Lathander. Sabiduría 18, Constitución 16, Destreza 12, el resto de las características a 10. Habilidades: concentración 4, conocimiento arcano 1. Dotes: Conjurar en combate, Suerte de los héroes.

■ **LA RAZÓN** de escoger una clérigo para este papel se debe a que es la mejor profesión a la hora de lanzar hechizos de curación, ya que pueden convertir uno de sus conjuros en hechizo de curación en cualquier momento. Sólo asegúrate de que no sea de alineamiento malvado para poder beneficiarte de esta característica. La elección de la fe de Lathander se debe a que se obtiene una curación especial adicional al día, lo cual nos viene muy bien para nuestros propósitos, y la dote de "Expulsión Mejorada" gratuita tampoco hace daño. Por último, "Suerte de los héroes" es una dote genial, y "Conjurar en Combate" nos ayuda a que nuestros hechizos de curación no sean interrumpidos por un flechazo inoportuno en mitad de un combate. Además, es un personaje más versátil que el mago porque elige los conjuros diariamente.

4. El Mago





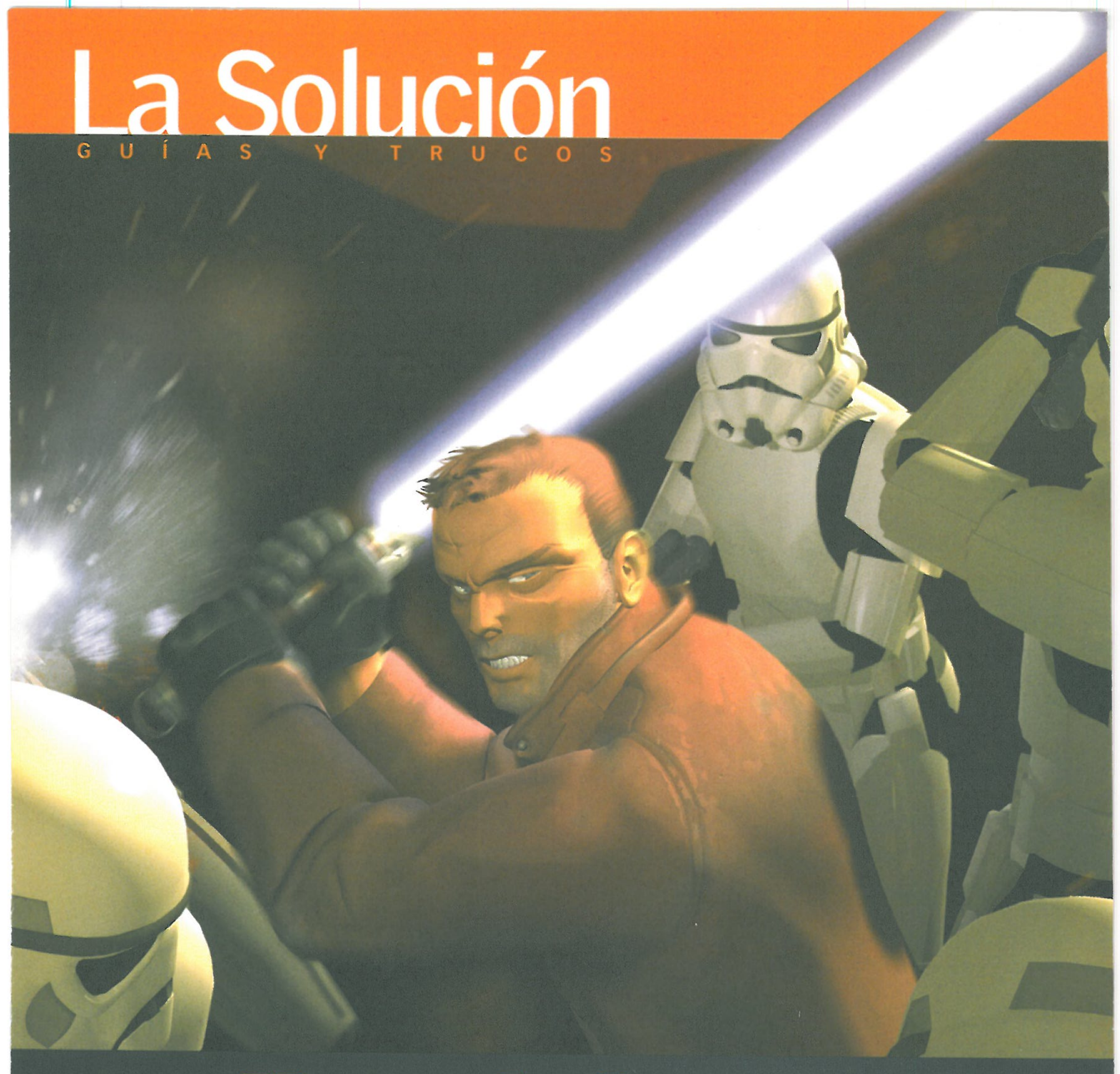
■ **UN BUEN HECHICERO** capaz de hacer llover magia destructora sobre nuestros enemigos es particularmente importante en una campaña como la de «Icewind Dale 2», donde abundan las batallas masivas. Sus estadísticas pueden ser: Elfo salvaje, profesión hechicero. Carisma 18, Destreza 20, el resto de las características a 10. Habilidades: concentración 4. Dotes: Conjurar en combate. Conjuros iniciales: Escudo y Proyectil Mágico.

■ **LA RAZÓN** de escoger a un hechicero se debe a que, aunque no es tan versátil como el mago, dispone de más conjuros y mayor flexibilidad para lanzarlos. Dado que queremos un personaje especializado en funciones de combate, no nos importa demasiado perder la variedad si con ello ganamos en cantidad. La ventaja de escoger un elfo salvaje es que el +2 en destreza le permite llegar 20 en esa habilidad, lo cual le será muy útil para esquivar ataques, algo fundamental cuando el uso de la magia te obliga a renunciar a llevar mucha armadura. Además, las inmunidades al sueño mágico y la bonificación de +2 a la magia de encantamiento no están de más. La elección de conjuros es sencilla: uno de ataque y otro de defensa. Proyectil mágico y Escudo son las mejores elecciones en primer nivel para ambas categorías.

5. El Pícaro

■ **UN EXPERTO EN SIGILO,** capaz de desactivación de trampas y apertura de cerraduras es lo que necesita todo grupo de aventureros serios que aspire a explorar un calabozo con garantías de éxito. Sus estadísticas pueden ser: Mediano Piesligeros, profesión pícaro. Fuerza 8, Destreza 20, Constitución 14, Inteligencia 14, el resto de las características a 10. Habilidades: Inutilizar mecanismo 4, Esconderse 4, Moverse Sigilosamente 4, Abrir Cerraduras 4, Buscar 4, Usar Objeto Mágico 4. Dotes: Disparo rápido.

■ **LA RAZÓN** de escoger a un pícaro es que ninguna otra profesión tiene una selección de habilidades tan especializada en este tipo de tareas. Además, la habilidad de ataque furtivo es letal en combinación con las de siglo. No escogemos la habilidad de hurtar, porque de eso ya se ocupa el bardo del grupo. Los motivos para escoger a un mediano son evidentes: bonificación en destreza y +1 con armas arrojadizas.



Jedi Knight II: JEDI OUTCAST

Acaba con el lado oscuro

Este es un juego de acción inusual, dada la complejidad de sus mapeados y la necesidad de resolver puzzles para avanzar. Por ello, nos hemos puesto manos a la obra para ofreceros esta guía práctica centrada en los recorridos más importantes para acabarse el juego. ¡Que la fuerza os acompañe, Jedis!

Estamos ante un juego de acción que ofrece una campaña muy larga, llena de secretos y de posibilidades. En esta solución, hemos dedicado todos nuestros esfuerzos a proporcionaros una guía práctica con la que podréis llegar fácilmente hasta el final del juego. Por su escasa complejidad hemos suprimido la solución de las misiones 1 y 3.



MISIÓN 2: MINAS ARTUS

▶ **PARA EMPEZAR CON BUEN PIE** nuestra incursión en las minas de Artus tendremos que evitar ser detectados por las luces de vigilancia, o de lo contrario nos acosarán droides centinelas. Luego treparemos sobre las tuberías para infiltrarnos en el recinto; algunas de ellas se desprenderán al pisarlas. Una vez dentro, eliminaremos toda resistencia y nos haremos con las llaves de los oficiales, descendiendo por el ascensor hasta una gruta llena de soldados imperiales, desde la que nos dirigiremos hacia el ascensor del fondo. Arriba exploraremos dos salas; una de ellas alberga tres puertas, de las cuales dos dan al exterior (al lago verde) y la tercera a un dispositivo de plataformas móviles que electrocuta a cualquiera que pretenda permanecer en su interior.

▶ **PARA DESACTIVAR** la corriente eléctrica saldremos a la barandilla del exterior y nos fijaremos en dos astas que sobresalen; si esperamos unos instantes aparecerá una tubería sobre la que apoyarnos para acceder al generador de energía. Destruyendo las cuatro tuberías que alimentan el escudo del generador podremos reventarlo a voluntad para a continuación subir hasta el embarque de plataformas. Trepando por las columnas conseguiremos montar en el transporte flotante. Este nos llevará por un largo recorrido, pero nosotros saltaremos a la gruta a la izquierda, por la que deberemos ascender matando sanguijuelas hasta llegar a una máquina de taladrar que nos dará acceso a la fundición. Allí esperaremos sobre uno de los agujeros del suelo a que aparezca de nuevo la plataforma flotante, que nos conducirá a tierra firme. En la sala contigua hallaremos un pilar que sube y baja de forma brusca. Posándonos sobre él conseguiremos llegar hasta la parte superior del recinto, que comunica con la sala de máquinas. Muy pronto todo comenzará a venirse abajo, así que tendremos que desandar todo el camino ya realizado por el pasillo del fondo hasta llegar a la sala de embarque del tren.



▶ **EN CUANTO SE DETENGA** el transporte utilizaremos como pasarela la columna derruida, llegando hasta una especie de prisión cilíndrica llena de celdas. Aquí tendremos que apañárnoslas lo mejor posible para poder llegar hasta la sala de control de la parte superior, desde donde desactivaremos el seguro de las celdas y de una vez pondremos en funcionamiento el ventilador de los túneles de aire.

▶ **HECHO ESTO** volveremos abajo y accederemos a la puerta que antes estaba cerrada, para hablar con un prisionero que nos exhortará a raptar al comandante imperial, al que podremos obligar más tarde a abrir las compuertas del hangar. Una vez en el hangar, deberemos defender a los prisioneros, y entrar al túnel de ventilación a través del hangar. Atravesaremos otra gruta –usando las gafas de visión nocturna– hasta la sala del comandante, al que habrá que apuntar con el arma en todo momento para que no se detenga.

▶ **LOS PRISIONEROS** ya han sido liberados y tendremos que vérnoslas con un, aparentemente, indestructible AT-ST. En lugar de dispararle de inmediatato, evitaremos sus ataques y activaremos la plataforma-ascensor de la izquierda para llegar a la ametralladora láser desde la que combatir al AT-ST de los soldados. De inmediato, aparecerá otro AT-ST con muchas ganas de marcha. De nuevo al pie del cañón, recorreremos el camino hacia la compuerta del fondo hasta alcanzar el ascensor. Siguiendo por esa pasarela metálica llegaremos hasta una sala con AT-ST's, por suerte, inactivos. En una de las habitaciones encontraremos el dispositivo que desactiva el escudo protector y después destruiremos los cañones usando la torreta móvil, para después dirigirnos hacia el final del nivel, donde nos enfrentaremos al temible Desann.



MISIÓN 4: NAR SHADDA

▶ **AUNQUE LUKE** nos ha devuelto el sable, en esta misión no podremos desenfundar el arma hasta que amenacemos al tendero del bar, momento en el que toda la escoria galáctica se lanzará contra nosotros, obligándonos a esquivar granadas y asestar mandobles a diestro y siniestro. En el exterior, siguiendo el camino de la izquierda encontraremos un ascensor que nos acercará a un balcón, al que saltaremos para ascender hasta una ba- ▶▶

Quiz 1

¿Qué puede ocurrir si nuestro sable láser entra en contacto con el agua?

A. El haz de luz se apaga de inmediato.

B. Nos electrocutamos momentáneamente.

C. El sable queda inservible.

Combinación ganadora





CON OCHO PODERES jedi a tu disposición y más de quince armas de fuego, es evidente que el juego ofrece infinitas posibilidades de resolución a los enfrentamientos. Sin embargo, todos desarrollamos gustos personales, y eso en ocasiones puede llegar a complicarnos la vida innecesariamente. Mientras algunos evitamos en lo posible el uso del sable, abusando del arsenal galáctico, otros desarrollamos un gusto excesivo por las técnicas jedi. Como en todo, la virtud está en el medio, así que aprende a usar todas las técnicas a tu alcance.

COMBINA ADECUADAMENTE los poderes de la fuerza con las armas de fuego y el sable láser y descubrirás formas mucho más efectivas (y divertidas) de anular los ataques enemigos. Los empujes/atracciones masivos son muy útiles contra grupos elevados de enemigos, mientras que las armas de larga distancia te ahorrarán el trabajo sucio en muchas ocasiones. Aunque no lo parezca, los enfrentamientos poco ventajosos pueden ser resueltos sin sufrir un solo rasguño combinando adecuadamente la velocidad con trucos mentales con empujones y con el uso de nuestro sable láser.

randilla elevada; desde ella nos tiraremos al cobertizo inferior, de manera que podamos activar un puente replegado. Siguiendo dicho puente encontraremos un ascensor bloqueado que podremos operar jugando con el movimiento de una caja y la ayuda de la fuerza.

▶ UNA VEZ ARRIBA, pulsaremos un panel para desplegar una nueva rampa por la que ascender, hasta llegar a unas cristaleras, cerca de las cuales hallaremos dos ascensores. Tomando el más pequeño podremos descender de nuevo para alcanzar el transporte flotante, que a su vez nos servirá de plataforma de salto hacia otro ascensor. Una vez en el puente acristalado, veremos que hay una carga explosiva colocada maliciosamente, así que convendrá que la desactivemos disparando sobre ella. Luego encontraremos un pequeño embalse de agua electrificado. Reventando el barril junto a la pared accederemos a la sala contigua y podremos romper las tuberías para desactivar la electricidad y atraeremos el puente hacia nosotros para saltar al piso superior, donde operaremos unas aspas para llegar hasta el contenedor de basura flotante.

▶ MONTADOS en el contenedor móvil deberemos hacer uso de la fuerza sobre los diferentes interruptores de

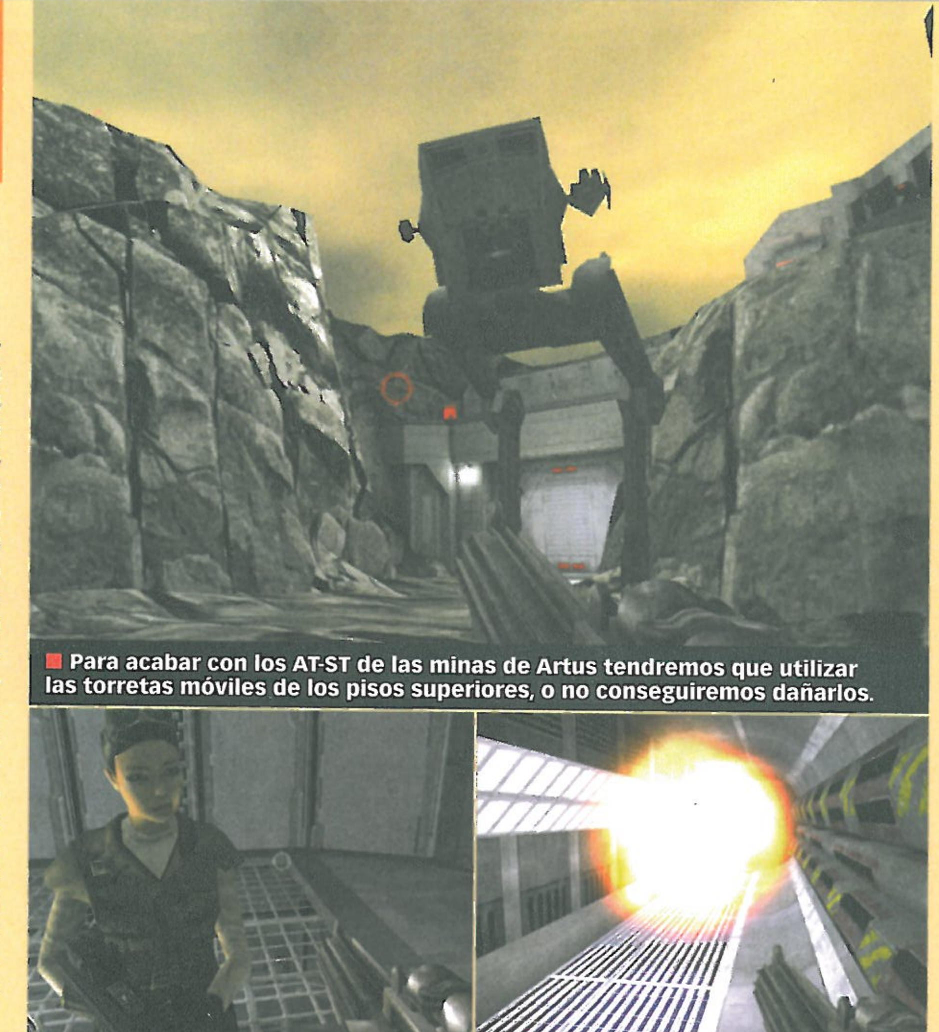
Quiz 2

¿Qué sucede cuando utilizamos el truco mental sobre un enemigo débil?

A. Queda atontado durante unos instantes.

B. Obedece todas nuestras órdenes.

C. Ya no vuelve a atacarnos más.



■ Para acabar con los AT-ST de las minas de Artus tendremos que utilizar las torretas móviles de los pisos superiores, o no conseguiremos dañarlos.

■ Mantener con vida a personajes aliados es casi tan importante como conservar la nuestra. Son muy útiles.

■ Si no vamos con cuidado, las trampas de fuego o de electricidad acabarán con nosotros rápidamente.

Sable láser "3 en 1"





EL SABLE LÁSER no cambia de color a lo largo del juego, pero existen tres modos de lucha totalmente diferentes que pueden ser configurados a voluntad durante las misiones. Para ello contamos con un indicador visual junto a la vida que muestra tres colores diferentes según el modo escogido (azul, amarillo y rojo), en función del estilo de lucha que deseemos (rápido/débil, ágil/medio ó lento/poderoso), y si bien dichos estilos son opcionales, conviene saber que la correcta elección de los mismos determinará el resultado final de cualquier enfrentamiento. Así que sed cuidadosos...

ESCOGER ERRÓNEAMENTE nuestro estilo puede significar el fracaso más estrepitoso. Así, el modo rápido es adecuado para enfrentamientos con grupos de enemigos débiles muy numerosos, mientras que el medio es más indicado para la lucha mano a mano contra caballeros jedi oscuros. El estilo más poderoso y lento no es muy útil por norma general, aunque puede ser un buen aliado en combinación con la fuerza de velocidad, ya que todo se ralentiza proporcionalmente y disponemos de ventaja para situarnos a espaldas del atacante.

TRAS LIBERAR A LA UNIDAD R5 EN BESPIN, ÉSTA SE ENCARGARÁ DE ABRIRNOS LAS PUERTAS NECESARIAS, PERO DEBEREMOS EVITAR QUE LA DESTRUYAN, O LA MISIÓN SERÁ UN FRACASO.

los almacenes para forzar un camino rectilíneo que nos llevará directamente hasta la planta de reciclaje.



▶ MUCHO CUIDADO, porque resulta que el contenedor se dirige a su punto muerto, así que tendremos que saltar antes de que caiga en la cinta de transporte. Dentro de la planta buscaremos el único recinto de planchado de basura accesible. Saltando en su interior y evitando ser estrujados por el mecanismo, llegaremos finalmente hasta un nuevo reto de saltos entre cajas, con precipicio incluido, para más emoción, que nos conducirá a un conducto con contenedores bloqueando el paso. En lugar de intentar seguir adelante, simplemente moveremos el contenedor y volveremos sobre nuestros pasos hasta la sala de trituradores de basura. Desde ahí, buscaremos una sala con una gran pared de cristal, en la que hay una caja movible que revelará otro conducto con un contenedor que podremos desplazar para acceder a un pasillo electrificado.

▶ RECORRIENDO el corredor lleno de individuos molestos distinguiremos una nueva sala inferior con cajas apiladas. En lugar de descender, buscaremos una trampilla junto a la pequeña cuesta, que nos permitirá disparar a un contenedor de la sala contigua, causando un boquete en la pared, justo lo que necesitábamos para seguir avanzando.



▶ SI SEGUIMOS EL BOQUETE abierto en dicha sala y rompemos con ayuda del sable la puerta bloqueada, llegaremos hasta Lando, el cual nos dará la clave de acceso que estábamos buscamos. Ahora desandaremos de nuevo el camino para continuar por el lugar desde el que habíamos disparado a la caja explosiva, y seguiremos por las pasarelas elevadas de la planta de reciclaje, hasta llegar al centinela que nos pide la clave. Ahora que


Para evitar los ataques de estrangulamiento de los iniciados tan sólo tendremos que utilizar el poder de "empuje" como contramedida.


Las útiles gafas de visión nocturna son casi imprescindibles en pasajes muy oscuros o poco iluminados.


Conviene hacer un uso prudente de los botiquines bacta, guardándolos para las ocasiones necesarias.

Controla tus poderes

LA CLAVE DEL ÉXITO en «Jedi Outcast» es, definitivamente, el correcto dominio del teclado/ ratón. Con más de 15 teclas útiles a nuestra disposición cualquiera puede volverse loco buscando la función deseada, así que sería conveniente dedicar unos cuantos minutos a la correcta configuración de los controles o la sensibilidad del ratón.

SITÚA LOS PODERES de la fuerza lo más cerca posible de las teclas de dirección, de forma que su uso no te obligue a distraer la atención de la pantalla ni a soltar el ratón en momentos extremadamente angustiosos, ni tampoco olvides que el cambio de cámara resultará esencial en algunos pasajes, por mucho que te guste uno u otro modo.

RECONFIGURA los controles según avances en el juego, ya que al no disponer de poderes en los primeros niveles no sabrás a ciencia cierta si la colocación de las teclas te resultará ventajosa en adelante. Seguramente desarrollarás preferencias y manías enseguida, por lo que te será mucho más cómodo "acercar" tus dedos a las fuerzas que más utilices según vayas avanzando.

Lando ya es libre, necesitaremos acceder a su nave para escapar. En primer lugar atravesaremos una sala oscura con la ayuda de las gafas y accederemos al exterior, en busca de una cúpula con torretas láser que acosan a nuestro amigo.

BUSCAREMOS la forma de acercarnos a la lengüeta más cercana a las torretas destruidas, saltando con pericia hacia la cúpula. Desde ella podremos acceder a los controles de la puerta del hangar. Nada más reunirnos con Lando aparecerán tres hordas de enemigos que deberemos suprimir lo más rápidamente posible con la ayuda de la velocidad. Pero no todo acaba ahí, porque la nave no tiene combustible, así que eliminaremos las cajas de los laterales para acceder a las dos salas de apertura de los conductos, y a continuación recordaremos los símbolos de los dos tubos de fuel adosados a la nave. Ahora restará buscar la zona de las válvulas –junto a las tuberías del exterior– e introducir los códigos, volviendo con Lando. Al entrar en la nave veremos aparecer a Reelo acompañado de sus secuaces, pero con la ayuda de la ametralladora retráctil no será complicado despejar la pista de matones.

Quiz 3

¿Qué colores de espada láser podemos escoger a lo largo del juego individual?

A. Rojo, verde o azul.
B. No podemos escoger el color del sable.
C. Rojo (Sith), Azul (Jedi).



MISIÓN 5: BESPIN CITY

NUESTROS PROGRESOS como caballero jedi empiezan a ser realmente notables, lo que nos otorga poderes de autocuración y trucos mentales, entre otros. Para ascender a los primeros niveles romperemos una de las trampillas y, evitando las corrientes de aire, nos situaremos sobre la plataforma-ascensor. Arriba operaremos un terminal para, con el uso de la velocidad, atravesar una sala con chorros de fuego, hasta llegar a un ascensor que nos conducirá a un recinto cilíndrico protegido por campos de fuerza eléctricos. Para ascender por dicho recinto tan sólo tendremos que usar convenientemente el salto y la autocuración, pasando de ascensor en ascensor con mucha paciencia. El siguiente reto consistirá en utilizar las numerosas corrientes de aire para saltar justo en el momento oportuno, ascendiendo de plataforma en plataforma hasta llegar frente al primer caballero renacido, con el que deberemos luchar a muerte. Al final nos espera una sala de carbonita y un nuevo y peligroso duelo jedi. ¡A ello!

TRAS LIBERAR a la unidad R5, ésta se encargará de abrirnos las puertas necesarias, pero deberemos protegerla de ataques enemigos. Recorrer las calles de Bespin no será muy complicado teniendo en cuenta las estrategias anteriores, hasta llegar frente a la secuaz femenina de Desann. La lucha contra ella es similar a la de los renacidos, solo que mucho más dura, así que habrá que echar mano del salvado rápido cada vez que demos un golpe certero.



MISIÓN 6: PUERTO DE CAIRN

EN ESTA PANTALLA existen tres hangares y una pista de lanzamiento. Comenzamos en el primer hangar, se distingue por una cinta transportadora de objetos y una pequeña nave. Si nos dirigimos a la pista de lanzamiento, veremos que los ascensores no funcionan, puesto que no disponen de electricidad. Yendo al segundo hangar, repleto de cajas nos toparemos con... ¡Luke! e iniciaremos una lucha conjunta contra tropas imperiales y guerreros oscuros. Despejado el camino restableceremos la electricidad desde la sala de control y volveremos al puesto de manejo de compuertas, donde activaremos la de la derecha –la única en la que no hemos estado– y bajaremos velozmente antes de que vuelva a cerrarse.

Allí encontraremos una nave imperial que nos servirá de apoyo para saltar al corredor elevado, desde el que podremos alcanzar la trampilla de servicio.

RECORRIENDO los estrechos pasillos y desactivando los campos de fuerza saldremos a otra habitación repleta de soldados y oficiales, que nos permitirá acceder a la sala de ascensores, a través de los cuales alcanzaremos la siguiente sala, donde un oficial nos abrirá la puerta si le presionamos con trucos mentales. La siguiente parte no será demasiado compleja de resolver, simplemente tendremos que destruir el brazo que opera la plataforma e ir yendo de sala en sala –nos toparemos con algunos renacidos y AT-STs– hasta alcanzar el reactor de Cairn. Será un camino más metódico que difícil. ▶▶

Utilizaremos toda nuestra destreza con la velocidad para esquivar los flujos eléctricos que recorren los pasillos, hasta alcanzar un punto sin salida en el que disparando a las columnas se abrirá un boquete en la pared, que nos servirá para acceder al siguiente pasillo de flujos eléctricos.

El objetivo será llegar hasta los generadores de impulsos y desactivarlos para despejar el camino, hasta llegar a una sala cilíndrica gigante, por la que nos moveremos siguiendo la tónica habitual de ascensores, llaves y plataformas.

▶ **FINALMENTE, NOS** toparemos con la nave Doomgiver, pero para llegar hasta ella tendremos que evitar los controles imperiales. Para llegar al otro extremo tendremos que desactivar un campo eléctrico, así como apagar las luces de una sala y cruzarla "de tapadillo" y con sigilo.



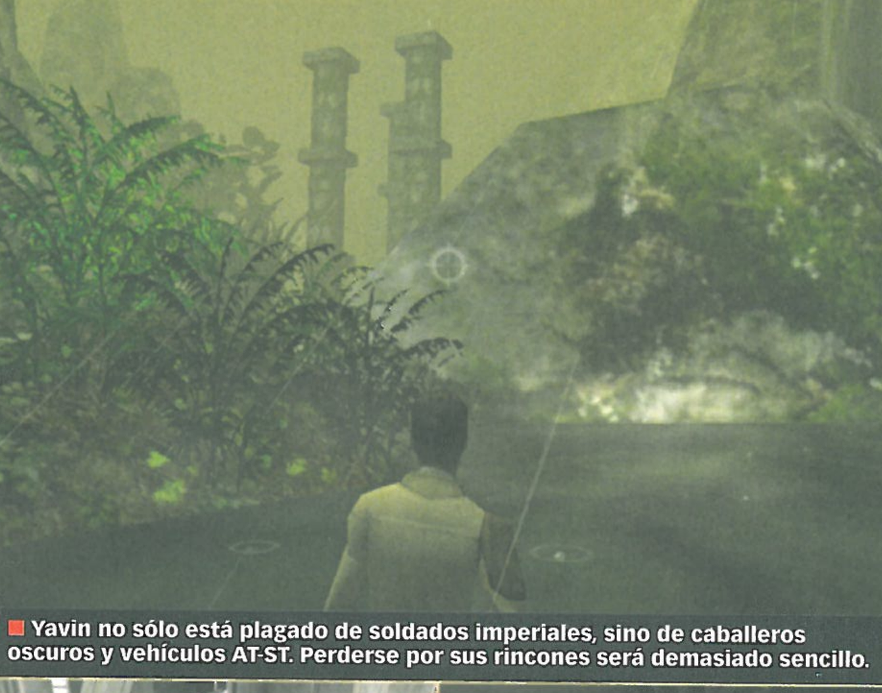
MISIÓN 7: EL DOOMGIVER

▶ **LA RESOLUCIÓN** de los primeros pasos dentro del Doomgiver es la conocida (llaves, ascensores, puertas, etc). Únicamente cabe destacar que será necesario operar una unidad R5 para liberar el acceso de algunas puertas; los droides pueden atravesar campos de fuerza. Tras encontrar la línea de tranvías, tomaremos cualquiera de ellos para luego buscar los códigos de desactivación del ordenador principal, ubicados en una sala con varios niveles de cabinas y un precipicio. En tres de las citadas cabinas hallaremos los códigos que estamos buscando.

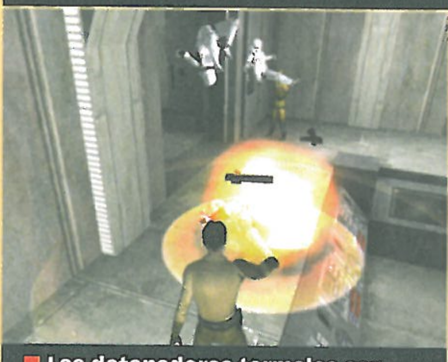
Quiz 4

¿Qué personaje es el encargado de devolvernos el sable láser utilizado en anteriores entregas?

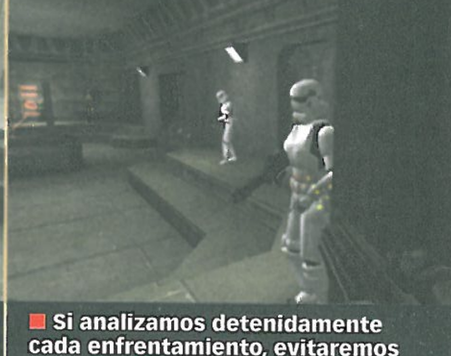
A. Luke Skywalker.
B. R2-D2.
C. Desann.



Yavin no sólo está plagado de soldados imperiales, sino de caballeros oscuros y vehículos AT-ST. Perderse por sus rincones será demasiado sencillo.



Los detonadores termales son idóneos para acabar con grupos de dos o más enemigos a la vez.



Si analizamos detenidamente cada enfrentamiento, evitaremos emboscadas evidentes y peligrosas.

Una vez pulsados los símbolos correctos, nos encararemos de nuevo al ordenador principal y activaremos los paneles correspondientes. En la zona de hangares seguiremos la estrategia habitual, eliminando decenas de soldados imperiales y buscando los accesos correspondientes, hasta llegar a reunirnos con Jan, con la que deberemos efectuar un juego de intercambio de interruptores para lograr pasar por todas las puertas.

▶ **LLEGAREMOS HASTA** una nueva sala cilíndrica con precipicio incluido, en la que podremos empujar a los soldados hacia el abismo. Recorriendo los pasillos concéntricos a la sala llegaremos hasta una habitación de control que nos servirá para extender la tubería que falta. De nuevo junto al precipicio, caminaremos por la columna a modo de pasarela para acceder a la única puerta que dispone de interruptor operable.

▶ **EN EL INTERIOR** de la estructura central podremos ver cuatro trampillas, una de las cuales nos conducirá a otra zona con ascensores y más enemigos, hasta llegar a la sala del generador de escudos. Una vez hayamos tirado por tierra las duras defensas de la nave, aparecerá Fyyar, –bastante cabreado, por cierto– dentro de un potente traje de protección. El método consistirá en acercarnos con mucho cuidado a su escudo y asestarle mandobles con el estilo medio de sable, hasta que su protección desaparezca, momento que aprovecharemos para activar la velocidad y hacerle añicos. Como en todos los enfrentamientos especiales, conviene que abusemos del guardado rápido. Tras acabar con la amenaza, la gravedad de la nave se vendrá abajo, por lo que tendremos que apañárnoslas para salir flotando hasta la cápsula de escape.

MISIÓN 8: LUNA DE YAVIN

▶ **HEMOS LLEGADO POR FIN** a los terrenos pantanosos de Yavin, tras la pista del malvado Desann. Este nivel es básicamente de "confusión", lo que significa que la niebla y lo ambiguo de las texturas harán que nos per-

Jedi contra Jedi





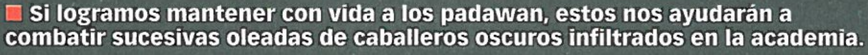
LOS DUELOS con iniciados son muy espectaculares, pero pueden llegar a crisparnos los nervios si no usamos la cabeza. Tras los primeros enfrentamientos será conveniente buscar una forma rápida y efectiva de acabar con ellos cuanto antes, evitando más complicaciones.

LOS INICIADOS esquivan muy bien nuestros golpes y repelen fácilmente la mayoría de "trucos" jedi, así que será conveniente "forzarles" a bajar la guardia combinando los poderes de la fuerza con los ataques cuerpo a cuerpo. El uso de armas láser queda, evidentemente, descartado.

LA VELOCIDAD es uno de nuestros mejores aliados para atacar por la espalda, ya que ralentiza la acción y nos permite encontrar fácilmente los puntos flancos sobre los que asestar el mandoble definitivo que acabará con el enemigo. Más vale un golpe certero que diez superficiales.

EN ATAQUES COMBINADOS de varios iniciados, o de iniciados acompañados de soldados, deberemos buscar el alejamiento del enemigo más poderoso y centrarnos en acabar con la amenaza más débil, priorizando nuestros ataques y escondiendo nuestra espalda.





Si logramos mantener con vida a los padawan, estos nos ayudarán a combatir sucesivas oleadas de caballeros oscuros infiltrados en la academia.



Yavin es el lugar adecuado para aprender a usar el sable láser con destreza antes del combate.



La mayoría de alturas pueden ser salvadas con facilidad a medida que vamos obteniendo más poderes.

¿Callejón sin salida?





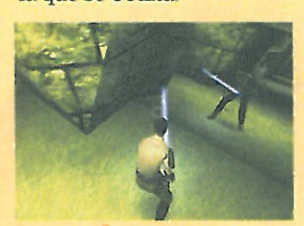
TENER PRISA es uno de los errores más graves que podemos cometer al jugar a «Jedi Outcast», ya que puede llevarnos a quedar atascados sin razón aparente. Los puzzles y desafíos que presenta el juego no son muy complejos, pero si desatendemos asuntos tan básicos como recolectar una llave o dejar áreas por explorar, posiblemente lleguemos a un callejón sin salida provocado por pequeños detalles pasados por alto. Aunque no todas las llaves son imprescindibles, como norma general es conveniente "pasar por encima" de los oficiales abatidos para recolectar sus tarjetas de acceso.

EXPLORANDO todos los rincones no sólo evitaremos olvidar pulsar paneles de control poco evidentes, sino que nos reportará algunos valores añadidos. Si prestamos atención a zonas oscuras, techos, trampillas o escalones descubriremos que la solución era mucho más sencilla de lo que aparentaba y nos toparemos en numerosas ocasiones con áreas secretas e ítems adicionales que nos alegrarán la vida y que al mismo tiempo nos permitirán mejorar sustancialmente la experiencia de juego, aumentando nuestros retos.

PARA EVITAR SORPRESAS DESAGRADABLES EN LOS ENFRENTAMIENTOS CONTRA ENEMIGOS MUY PODEROSOS CONVIENE "ABUSAR" DE LA OPCIÓN DE GUARDADO RÁPIDO PARA ASEGURAR.

damos a menudo. Cuidado al usar el sable láser porque en contacto con el agua se "apagará", dejándonos totalmente desprotegidos.
En cuanto hayamos recorrido los primeros tramos nos toparemos con varios jedi renacidos, con y sin armadura, así que será conveniente permanecer atentos, aunque si queremos evitar algunas luchas, siempre podemos intentar lanzarlos a un lago y atacarlos desde una posición privilegiada. El camino a partir de la segunda mitad es bastante lineal, así que tan sólo tendremos que atravesar los terrenos pantanosos y eliminar algunos AT-ST con los lanzacohetes para llegar al cañón.

▶ EN CUANTO ATRAVESEMOS la nave de aterrizaje de tropas veremos que hay un AT-ST vacío, listo para ser pilotado. Una vez tengamos bajo nuestro control semejante animalito metálico, avanzaremos pisoteando y barriendo soldados imperiales, intentando acabar en primer lugar con los lanzacohetes y torretas. Inmediatamente nos toparemos con AT-ST's enemigos, así que será conveniente cambiar a fuego alternativo (misiles) y disparar, o nuestro cachalote acabará muy tocado y tendremos problemas.
Al llegar a las salas de entrenamiento veremos a varios caballeros renacidos luchando contra alumnos jedi. Si somos rápidos, podremos salvar a la mayoría de ellos, que no dudarán en seguirnos para sucesivas batallas. Por último, tan sólo restará perseguir a Desann por la madriguera en la que se oculta.



MISIÓN FINAL: DESANN

▶ ANTES DE ENFRENTARNOS con Desann, deberemos sortear las trampas. La primera puerta puede ser destruida fácilmente, revelando un pasillo aparentemente tapiado (el muro es una ilusión óptica). Las llamas del siguiente corredor tampoco presentarán complicación alguna si empleamos la fuerza de empuje. Finalmente nos encontramos con tres puertas, todas ellas protegidas por... ¿Desann? No, está claro que al menos dos de las siluetas son una ilusión. Nos dirigiremos hacia la puerta situada a nuestra izquierda y apagaremos las llamas cortando las tuberías con el sable. Eso nos dará acceso a un túnel en el que tendremos que pulsar varias runas –una de ellas queda algo camuflada– para acceder al encuentro final con Desann. Las claves para vencerle han sido desarrolladas en el recuadro "El enfrentamiento final", pero ya os adelantamos que es un combate durísimo e intenso donde vais a tener que demostrar que habéis aprendido todos los trucos del mejor Jedi. Y para despedirnos, aunque suene tópico... ¡Que la fuerza os acompañe, amigos!

J.M.

El enfrentamiento final

DESSAN ha utilizado un flujo de poder especial, así que si queremos estar a su altura debemos pulsar los dos botones de ambos extremos de la sala activando el rayo cenital, que nos permitirá obtener un aumento de poder que nos volverá invencibles durante unos segundos, tiempo que aprovecharemos para activar la velocidad y asestarle todos los mandobles que podamos.

NO HAY UNA TÉCNICA concreta para acabar con el lagarto, lo que implica que si medimos nuestros poderes jedi con él, tentaremos a la suerte. Desann utiliza el sable con maestría y combina la fuerza con rapidez. Lo mejor es mantener las distancias, tener paciencia, cargar energía y volver al ataque.

Soluciones Quiz

1. A. El haz de luz se apaga de inmediato. **2. A.** Queda atontado durante unos instantes. **3. B.** No podemos escoger el color del sable. **4. A.** Luke Skywalker.



Jedi Knight II: Jedi Outcast

TODOS LOS SECRETOS DEL JUEGO, AL DESCUBIERTO

Incluso los Jedi más poderosos saben que encontrarlos es una tarea muy dura. Claro, que la cosa cambia con la ayuda que aquí os hemos preparado...

Los lugares ocultos que os esperan en "Jedi Knight 2: Jedi Outcast" se distinguen por el indicativo de pantalla cuando se está pasando por ellos ("ÁREA SECRETA"). A lo largo del juego, hay más de 35 fases secretas y aquí os las mostramos, cada una con su nivel de dificultad. En general nuestro mejor consejo para ayudaros a localizar todos estos secretos es que analicéis los escenarios con cabeza, ya que la mayoría de escondrijos son identificables siendo buenos observadores. Una pequeña luz, una trampilla o una brecha en la pared son invitaciones directas al curioseo. Del mismo modo, las zonas que tienen un acceso arriesgado o escaso interés suelen ofrecer su recompensa a los jugadores curiosos.

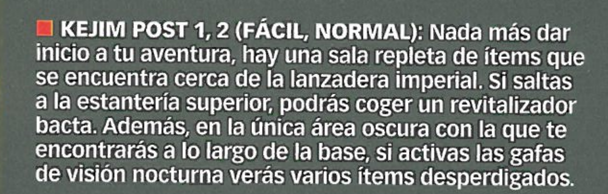
Primeras misiones del juego

KEJIM POST 1, 2 (FÁCIL, NORMAL): Nada más dar inicio a tu aventura, hay una sala repleta de ítems que se encuentra cerca de la lanzadera imperial. Si saltas a la estantería superior, podrás coger un revitalizador bacta. Además, en la única área oscura con la que te encontrarás a lo largo de la base, si activas las gafas de visión nocturna verás varios ítems desperdigados.

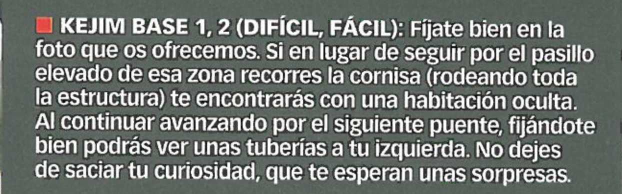
KEJIM BASE 1, 2 (DIFÍCIL, FÁCIL): Fíjate bien en la foto que os ofrecemos. Si en lugar de seguir por el pasillo elevado de esa zona recorres la cornisa (rodeando toda la estructura) te encontrarás con una habitación oculta. Al continuar avanzando por el siguiente puente, fijándote bien podrás ver unas tuberías a tu izquierda. No dejes de saciar tu curiosidad, que te esperan unas sorpresas.

KEJIM BASE 3 (NORMAL): Este es, sin duda, uno de los secretos más fáciles del juego. Lo único que tienes que hacer es conducir el robot de servicio a través de la galería electrificada. Allí te resultará sencillo ver un hueco en la pared (a tu derecha según regresas) en el que hay un interruptor. Pues bien, ni lo dudes a la hora de pulsarlo, pues abre un compartimento secreto.

ARTUS MINE (FÁCIL): Cuando bajes a las minas utilizando el ascensor, verás un hueco en la pared cuyo inconfundible sabor a secreto llamará tu atención de inmediato (y es que a estas alturas ya un buen jedi tiene un radar para esas cosas). No te lo pienses dos veces para introducirte por él cuando la plataforma descienda. Éste también es de los facilones...

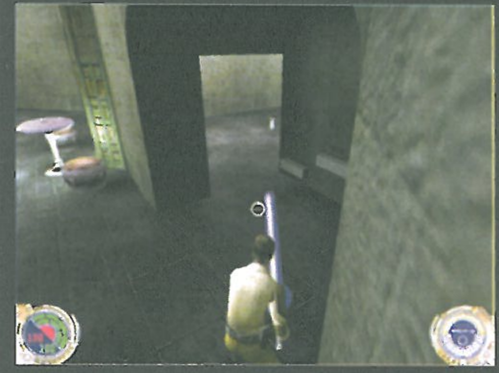


ARTUS DETENTION (FÁCIL): Para encontrar este secreto, fíjate bien en la foto de la izquierda. Una vez llegado a este punto, te encontrarás con que todas las alcantarillas se encuentran cerradas. Todas..., menos la única que tiene la tapa en el suelo. Busca una segunda trampilla que puedes "machacar" para registrar su interior y encontrar otro de los secretos del juego. Allí podrás recoger algunos objetos de interes.



ARTUS TOPSIDE (FÁCIL): En el piso de los cañones antiaéreos, una vez llegues arriba tras enfrentarte al segundo AT-ST, encontrarás el habitáculo que puedes ver en la foto, en el que se encuentra este secreto. No te costará demasiado distinguir el lugar exacto de su localización, por la tenue luz roja que han colocado los programadores para señalarlo. Inconfundible.

Calles de Nar Shaddaa



■ **SECRETOS 1 Y 2 (NORMAL):** En la planta baja de la cantina hay una sala que tiene tres armarios. Si Empujas con el poder de la fuerza el de en medio, despejarás el camino a una sala. Además, pulsando "usar" sobre una de las mesas del bar llegarás a un pasaje oculto.



■ **SECRETO 3 (NORMAL):** En cuanto alcances las calles más altas de Nar Shadda, intenta dirigirte hacia la zona del inicio. Luego, lo único que tienes que hacer para conseguir este fácil secreto, es saltar de plataforma en plataforma hasta llegar a los ítems que te esperan abajo.



■ **SECRETO 4 (DIFÍCIL):** El puente de la foto se desmorona al pasar sobre él, pero si alcanzas la rampa oscura del otro lado, podrás saltar hasta el superior, que está repleto de ítems.



■ **SECRETO 5 (MUY DIFÍCIL):** En el lugar que hay junto al puente de cristal hallarás unos cuantos ítems. Y luego, fíjate bien en el punto de mira de la foto para saber exacatamente desde dónde tienes que efectuar el arriesgado salto que te permitirá descubrir este secreto.



■ **SECRETO 6 (DIFÍCIL):** Aquí hay que tener también mucho cuidado. Una vez te encuentres sobre el contenedor en marcha, salta hacia la única trampilla de vertidos abierta que podrás ver a la derecha. Podrás recorrer un conducto de ventilación oculto, y desvelarás ahí el último secreto de toda esta zona del juego.

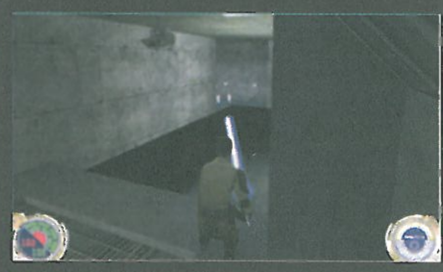
Planta de reciclaje



■ **SECRETO 1 (NORMAL):** Justo cuando comience el descenso en diagonal del contenedor, salta sobre las cornisas de la izquierda (no te dejes caer). Llegarás a la parte más alta del "traga-basuras".



■ **SECRETOS 2, 3 (FÁCIL, DIFÍCIL):** Si das un disparo al contenedor explosivo, éste abrirá un hueco en el muro. Cerca de ahí, también verás unas cajas, tras las que se oculta el pulsador que abre el acceso a un pasillo secreto, que, a su vez, conduce a donde está la nevera acristalada.

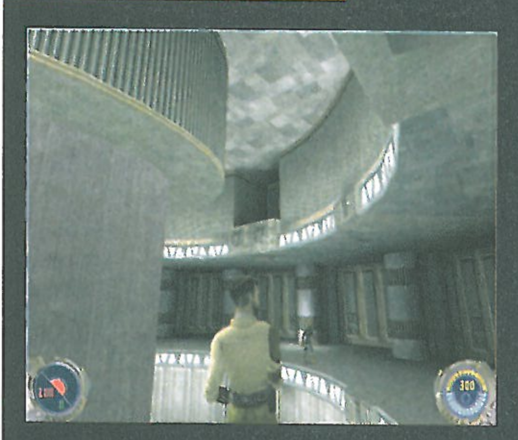


■ **SECRETO 4 Y 5 (MEDIO):** En el pasillo de los contenedores por raíles (antes de haber empujado el primero) fíjate bien en el techo. Verás un hueco interesante. En la localización de la foto, deja bajar al ascensor sin montarte en él y hallarás unos cuantos ítemsde lo más útiles.



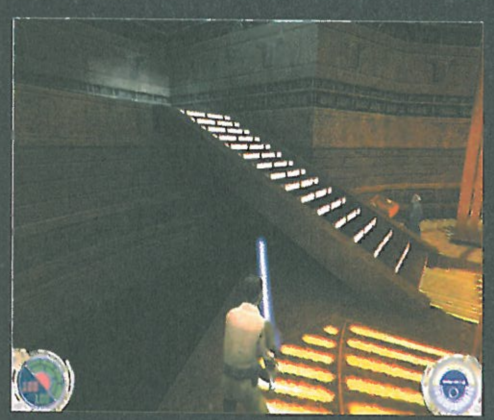
■ **SECRETO 6 Y 7 (MEDIO):** Husmeando en el despacho de Reelo encontrarás un pulsador bajo su mesa, el cual abre un pasadizo detrás de la silla... Llegando al final del nivel verás unas escaleras...

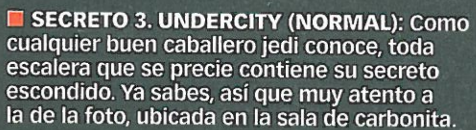
Ciudad Bespin



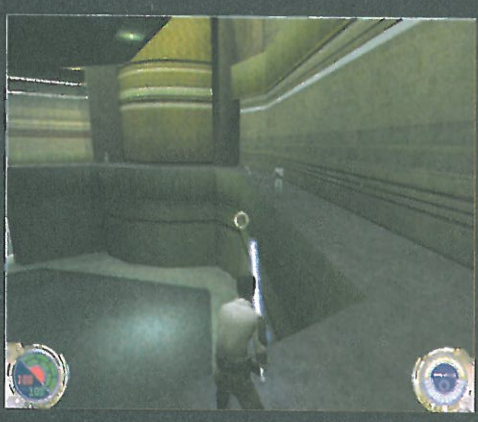


■ **SECRETO 1 Y 2. UNDERCITY (FÁCIL, NORMAL):** Nada más empezar tus andanzas por la ciudad de Bespin, y tras subir haciendo uso de la plataforma gigante, llegarás a una estancia circular. Si la recorres, podrás ver que hay un hueco en la pared que resulta bastante evidente y lo vería hasta el jedi más cegatón. Cuando llegues al ascensor que puedes ver en la pantalla de la izquierda (es el segundo de ese tipo que verás), no te subas en él y déjalo que suba solo. Debajo, podrás encontrar una trampilla por la que pasar al secreto. Sencillo, ¿verdad?





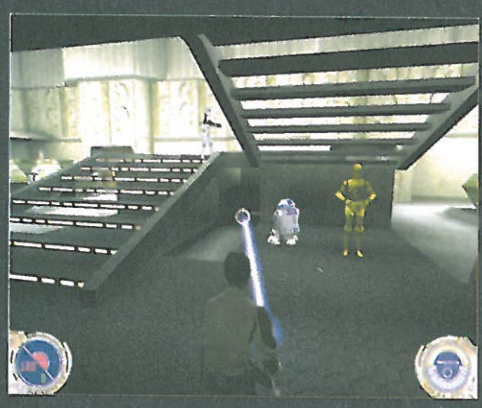
■ **SECRETO 3. UNDERCITY (NORMAL):** Como cualquier buen caballero jedi conoce, toda escalera que se precie contiene su secreto escondido. Ya sabes, así que muy atento a la de la foto, ubicada en la sala de carbonita.



■ **SECRETO 1. STREETS (FÁCIL, NORMAL):** Cuando el androide R5 al que te encuentras persiguiendo llegue a su destino verás que se mete en un habitáculo. Continúa siguiéndolo e investiga por la zona.



■ **SECRETO 3. STREETS (MUY DIFÍCIL):** Conforme vayas recorriendo los pasillos de la zona, procura ir revisando todas las cornisas del lado derecho. En una de esas cornisas, encontrarás una plataforma...



■ **SECRETO 1. PLATFORM (MEDIO):** Nuestros queridos y viejos amigos R2D2 y C3PO son la llamada perfecta para ponernos a buscar un hueco secreto que se encuentra bajoe las escaleras de la pantalla. Pues no lo dudes.

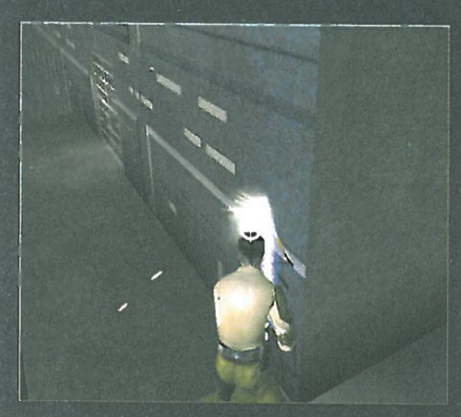
Complejo de Cairn



■ **CAIRN BAY (MEDIO):** Una vez hayas llegado al lugar elevado que controla las puertas de los hangares, junto al ascensor de la derecha, salta al lugar oscuro que se puede ver en la foto de aquí arriba.



■ **CAIRN ASSEMBLY (MEDIO):** De las múltiples salas de ensamblaje de la zona que estás recorriendo, una contiene varias cajas. Recorre las paredes para encontrar una trampilla como la que ves.



■ **CAIRN REACTOR (FÁCIL):** Casi al final de la misión, y después de haber saltado desde la plataforma móvil a tierra firme (tras ser derribado por imperiales), podrás ver una pequeña trampilla a tu izquierda. Utilízala.

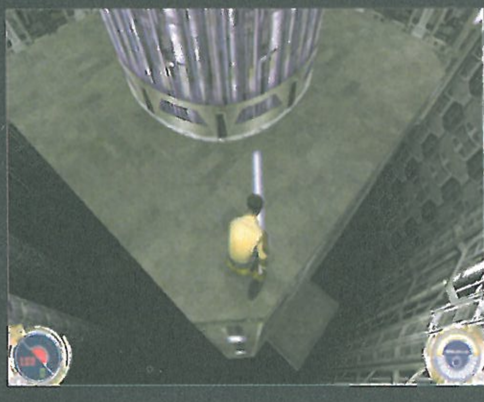
Nave Doomgiver



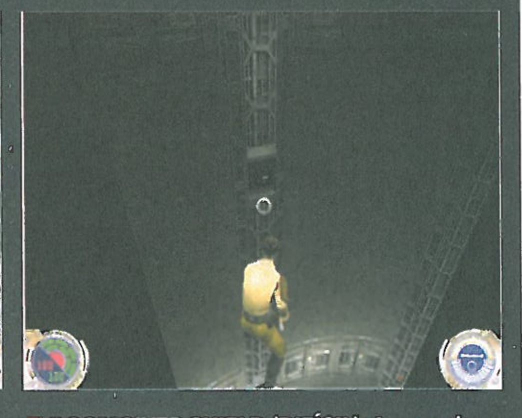
DOOMGIVER COMM 1 (MEDIO): No será nada extraño que te tomen por loco si andas siempre mirando hacia el techo como si quisieras ver si va a llover..., pero en fin, en los primeros pasos de esta misión es una buena costumbre si lo que pretendes es encontrar los secretos que ella esconde...



DOOMGIVER COMM 2 (DIFÍCIL): Después del viajecito que te pegarás en metro, muy "marca de la casa" Star Wars, podrás visitar exactamente el lugar que ves en la foto de la parte superior. Salta hacia las columnas y rebusca bien entre ellas para hallar unos cuantos ítems que te están esperando.



DOOMGIVER COMM 3 (DIFÍCIL): Mientras estás buscando los códigos de colores entre plataforma y plataforma cúbica, y si aún te queda algo de humor para seguir desafiando al vacío, entonces puedes pegar un buen salto para llegar a esta cornisa semi-oculta que ves en la foto. Os aseguramos que merece la pena.



DOOMGIVER SHIELD (DIFÍCIL): Aprovecha la falta de gravedad para darte un buen paseo a lo largo de toda la cúpula del escudo protector de la nave... La verdad es que no se trata de que admires la magistral estructura del edificio (aunque es chulo, ¿verdad? Mira bien, y encontrarás un pequeño habitáculo.

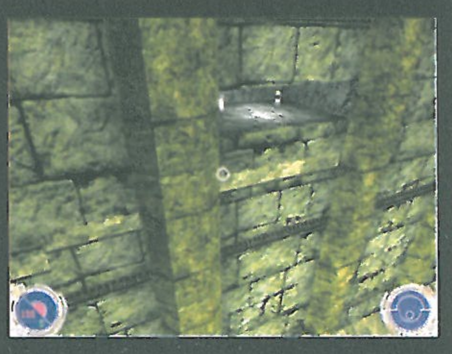


DOOMGIVER DETENTION 1 (MEDIO): En la zona donde se encuentran los droides bípedos, estate muy atento al pequeño hueco de la pared al pie de uno de los ascensores-plataforma. No es complicado, pero para que no te quejes, te lo hemos puesto mucho más sencillo enseñándotelo en esta pantalla...



DOOMGIVER DETENTION 2 (MEDIO): Fíjate bien en el doble juego de trampillas de la pantalla de aquí arriba, pues es bastante probable que la más alta te pasara desapercibida... Luego, busca también un pequeño hueco en una de las celdas dormitorio del final del nivel.

Luna de Yavin



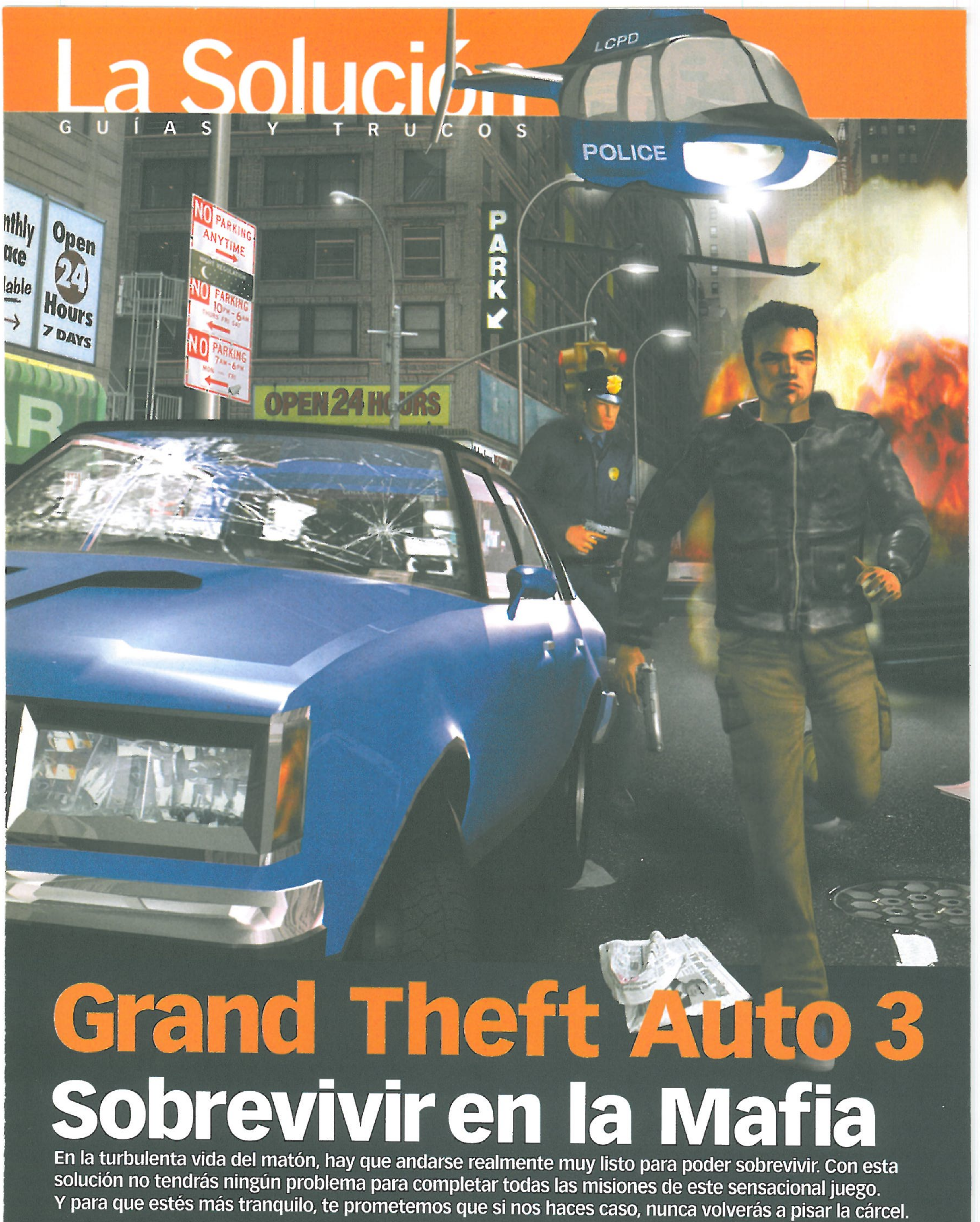
YAVIN TRIALS (FÁCIL): Mientras llevas a cabo la entretenida prueba de formar las escaleras con la fuerza de atracción del jedi, puedes llegar sin ningún problema hasta una hornacina que se encuentra situada en la pared. Lo único que tienes que hacer es fijarte en las escaleras que "sobran" y subir por ellas. Allí encontrarás algunos ítems útiles.



YAVIN SWAMP 1 Y 2 (DIFÍCIL): En este laberíntico y enormemente confuso nivel, deberás buscar el primer secreto en una gruta que está situada entre las rocas. El segundo secreto se encuentra en un vaso comunicante bajo el agua. Suerte, porque no resulta nada sencillo, sobre todo teniendo en cuenta que en ocasiones tendrás que sumergirte en el agua.



YAVIN CANYON 1, 2 Y 3 (MEDIO): Una de las estructuras de soporte de AT/ST guarda en su cúpula algunos ítems, todos de lo más útiles para un jedi como tú. A lo largo de tu camino, busca también una gruta en la pared, (tras un risco). Por último, te toparás con una montaña bastante grande que esconde un pasaje.



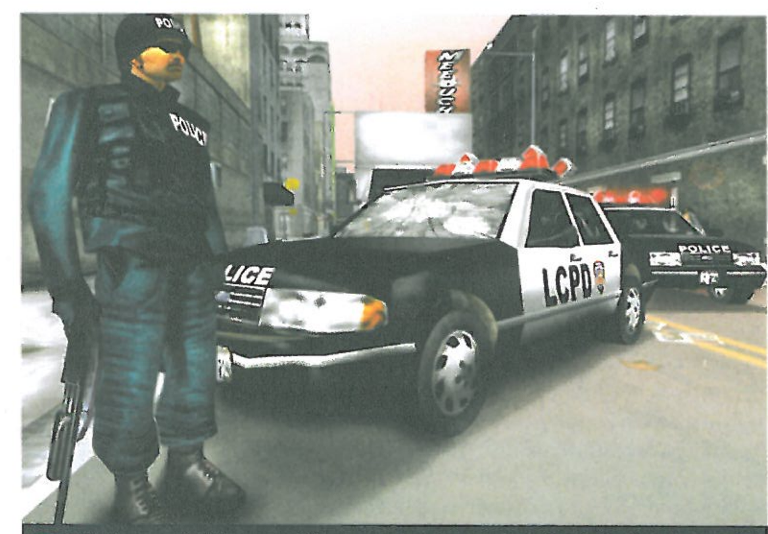
Grand Theft Auto 3

Sobrevivir en la Mafia

En la turbulenta vida del matón, hay que andarse realmente muy listo para poder sobrevivir. Con esta solución no tendrás ningún problema para completar todas las misiones de este sensacional juego. Y para que estés más tranquilo, te prometemos que si nos haces caso, nunca volverás a pisar la cárcel.



Si alguna vez has tenido escrúpulos, olvídalos. Ésta es la única forma de conseguir una carrera de fondo entre tanto mafioso.



A lo largo del juego, si logras mantener tu nivel de "se busca" en puntos bajos, lo normal será que la policía te deje en paz.

En el original «Grand Theft Auto 3», los protagonistas cometen todo tipo de actos criminales virtuales. Con esto queremos decir que nada de lo que ocurre en él es real: todo es ficción y no debes tomártelo en serio. Por eso, cuando en esta guía decimos que tienes que hacer esto o lo otro para cumplir cierta misión, queremos decir que tienes que hacerlo en el juego, NO en la vida real. Que quede claro, porque no queremos que nadie se lleve a error... Otra cuestión: en «Grand Theft Auto 3» hay muchos jefes mafiosos que te piden que trabajes para ellos y te encargan misiones. En esta solución, para no perdernos en misiones secundarias, nos hemos centrado sólo en las que conducen al final del juego.



MISIONES DE LUIGI

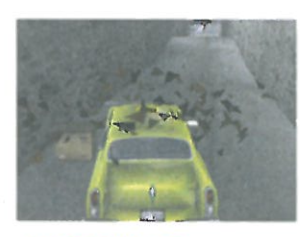
▸MISIÓN 1: Debes recoger a Misty y traerla de vuelta al club. Roba un coche, ve al punto indicado, aparca junto a ella y se subirá. Vuelve.

▸MISIÓN 2: Alguien está vendiendo drogas a las chicas de Luigi. Roba un coche y busca al "camello" en el puerto, con dos prostitutas. Atropéllale y roba su coche y pasa por la tienda spray antes de llevarlo al garaje de Luigi, cerca del hospital.

▸MISIÓN 3: Joey Leone necesita los servicios de Misty. Roba un coche y ve a la casa de Misty. Aparca en el sitio indicado y toca el claxon; la chica se subirá. Llévala al garaje de Joey.

▸MISIÓN 4: Un chulo está mangoneando a las chicas de Luigi. Ve a la tienda de armas y hazte con una buena pistola. Encontrarás al chulo en un coche,con un colega. Embístelos para obligarlos a salir y luego tirotéalos.

▸MISIÓN 5: Debes llevar a las cuatro chicas de Luigi al baile de la policía. Coge un coche de cuatro puertas. El mapa te indica dónde están y el lugar donde se celebra el baile. Llévalas de una en una, o bien primero a tres, y luego ir a por la última.



MISIONES DE JOEY

▸MISIÓN 1: Los Forelli le deben dinero a tu jefe. Coge un coche rápido y ve al bar donde Mike cena. Róbale el coche y llévalo a la tienda de bombas, donde 8-Ball le instalará una. Devuelve el coche al lugar donde estaba y activa la bomba. Si en el trayecto lo has dañado, ve a la tienda spray y repáralo antes de devolverlo.

▸MISIÓN 2: Chunky vende drogas en su puesto. Ve hacia éste bien armado. En cierto sitio deberás seguir a pie. Habrá un tiroteo con las Tríadas y Chunky correrá hacia su coche. Si no lo matas antes, tendrás que robar un coche y darle "caza".

▸MISIÓN 3: Has de secuestrar un furgón de "cash" y para ello necesitas un coche resistente. Roba uno, persigue al furgón y embístelo. Antes de la segunda embestida, ve a la tienda spray para bajar el nivel de se busca. Repite el proceso hasta que los ocupantes del furgón lo abandonen y secuéstralo. Llévalo al garaje indicado.

▸MISIÓN 4: Ahora serás el chofer de Toni Cipriani. Llévale a la lavandería; de repente, saldrá corriendo y se subirá al coche: ¡Es una emboscada! Deja atrás a tus perseguidores y lleva a Toni al Restaurante de Mamá. Ya puedes empezar con los "trabajitos" para Toni.

▸MISIÓN 5: En el maletero de un coche hay un cadáver y debes deshacerte de él. Ve a donde está y búscalo. Cuando te metas, los Forelli te perseguirán. Conduce rápido y déjalos atrás. Luego lleva el coche con el muerto al sitio indicado y abandónalo. La trituradora se ocupará de él.

▸MISIÓN 6: Unos amigos de Joey van a robar un banco y tú serás su conductor. Hazte con un coche de cuatro puertas y ve a su guarida. Pita para avisarles de que has llegado y se subirán al coche. Luego, ve al banco y aparca. Tras el atraco, ve a la tienda spray para reducir el nivel de se busca. Cuando la policía deje de buscaros, conduce al escondrijo.



MISIONES DE TONI

▸MISIÓN 1: Debes destruir tres furgones de la lavandería. Puedes ir a la tienda de bombas y hacerte con unas granadas, como te sugiere Toni, pero no es necesario. La mejor forma de deshacerse de cada furgón es seguirlo ▸▸

Quiz 1

¿Cómo se llama el restaurante de Toni, el jefe mafioso?

A. El Rincón de Toni
B. Toni's American Ribs
C. El Restaurante de Mamá

Consejos generales

HAY DOS ZONAS de la ciudad que se encuentran cerradas hasta que no realizas ciertas misiones de la historia. Staunton Island sólo se abre tras la última misión para Salvatore, y a Shoreside Vale sólo se accede tras la tercera misión de Donald.

CIERTOS TRABAJOS te enemistan con las bandas locales. Si quieres explorar a fondo zonas controladas por las bandas, hazlo antes de aceptar misiones comprometidas, o te será mucho más difícil.

SI TIENES TU ESCONDITE CERCA y quieres reparar tu coche, apárcalo en tu garaje en vez de ir a la tienda spray. Cuando salgas, el coche se reparará y no te habrá costado ni un solo duro.

hasta que pare en un semáforo y entonces secuestrarlo. Llévalo entonces a la trituradora o destrúyelo con las granadas.

▸**MISIÓN 2:** Las Tríadas van a pagar a Toni. Ve detrás de la lavandería y verás un maletín lleno de pasta. Aparca al lado y baja del coche para cogerlo. Es una emboscada. Sube al coche rápido y atropella a tus asaltantes, la forma más fácil de deshacerte de ellos. Luego, llévale el maletín a Toni.

▸**MISIÓN 3:** Salvatore convoca una reunión de jefes mafiosos en su casa; tu misión consiste en recogerlos. Ve primero al garaje de Joey. Aparca, entra en el garaje, y coge la limusina. Joey se subirá. Luego, recoge a Luigi y a Toni, por ese orden. Sólo te queda ir a la mansión de Salvatore, colina arriba. Lo malo es que las Tríadas estarán pisándote los talones.

Quiz 2

¿Quién te avisa de la traición de Salvatore?

A. Asuka, la guapa líder de los Yakuzas.

B. María, la guapa hija de Salvatore.

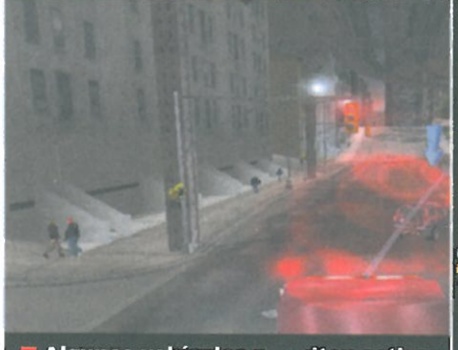
C. Misty, la guapa prostituta de Luigi.

Conduce a todo gas y esquiva por la derecha la barricada de coches de la entrada del jardín de la mansión. Deja la limusina en el garaje. Antes de seguir con las misiones de Toni, deberás cumplir la primera misión de Salvatore.

▸**MISIÓN 4:** Las Tríadas se lo han buscado, ¡es la guerra! Debes liquidar a tres de sus jefes para que aprendan quién manda aquí. Tendrás dos acompañantes, así que roba un coche capaz de llevar pasajeros. Los dos primeros jefes son fáciles de eliminar (atropella a uno y tirotea al otro), pero para el tercero deberás ser más sutil, pues se oculta en una fábrica de pescado. Secuestra un furgón de pescado de la Tríada para que abran las puertas y poder llegar a él.

▸**MISIÓN 5:** Toni va a poner fin a la guerra por la vía rápida. Roba el camión de la basura y llénalo de bombas. Artillería pesada. Ve a la fábrica de pescado y apárcalo. Cuidado con sufrir daños por el camino, o podrías estallar antes de tiempo. Activa las bombas, sal de él y echa a correr hacia la salida, pasando de los enemigos.

■ Durante la conducción dispones de diferentes vistas, para escoger la que más te guste. La vista aérea te permite vigilar todo a tu alrededor.



■ Algunos vehículos permiten activar misiones opcionales con las que se puede ganar un dinero extra.



■ El rifle de francotirador mata de un disparo, sin importar si se acierta en la cabeza o en otra parte del cuerpo.

ACUDE A LAS TIENDAS SPRAY Y COMPRA EN ELLAS LOS ICONOS DE SOBORNO POLICIAL CON LOS QUE REBAJAR EL NIVEL DE ATENCIÓN POLICIAL DECLARADO CONTRA TI EN LA CIUDAD

Gran robo de coches





ROBAR COCHES es uno de los temas centrales de este juego, como bien indica su título. Cualquier coche que veas puede ser robado y conducido, incluso coches de la policía. Lo más importante a tener en cuenta a la hora de conducir es tomar bien las curvas. Algunos coches toman mejor las curvas que otros, y aunque los coches rápidos suelen ser preferibles a los lentos en las misiones con límite de tiempo, ten en cuenta que también son más propensos a tener accidentes y estropearte la misión.

LA RESISTENCIA de un coche al daño es limitada. Los disparos de los enemigos y los choques van deteriorando tu coche hasta destruirlo. Cuando empiece a salir humo del motor, deberías considerar cambiar de coche. Si el motor empieza a arder, tienes que salir cuanto antes. Si el coche vuelca sobre el capó, abandónalo también con rapidez, o de otro modo acabará estallando... ¡contigo dentro!



MISIONES DE SALVATORE

▸**MISIÓN 1:** Vas a ser el chófer de María, la hija de Salvatore. Primero llévala a ver a su proveedor de drogas y luego a la fiesta. Cuando llegue la poli, conserva la sangre fría, estate quieto, y espera a que María regrese y suba al coche. Tan pronto lo haga, pisa el acelerador a fondo y retorna a la casa de Salvatore. Así completarás tu misión. Vuelve a la casa de Toni para recibir más curros y, cuando acabes todos, ven a pedir más a Salvatore.

▸**MISIÓN 2:** Salvatore piensa que Curly Bob está informando al Cártel colombiano. Ve al club de Luigi y verás un taxi que espera a alguien. Aguarda desde lejos a que Curly entre en él. Síguele al puerto, pero cuidando de no acercarte, para que no te descubra. Cuando termine de hablar con los gángsteres del Cartel dale "matarile" sin titubear.

▸**MISIÓN 3:** Salvatore quiere que te ocupes de los colombianos de una vez por todas. Ve a la tienda de bombas y 8-Ball te dirá que necesita 100.000$ para cubrir los gastos. Dáselos (te dará un rifle francotirador) e id juntos al puerto donde los colombianos tienen su barco. Ponte en el sitio indicado y sube al tejado del edificio cercano. Liquida a los guardias con el rifle, primero los de la entrada, para que 8-Ball plante la bomba y destruya el barco, como estaba previsto.

▸**MISIÓN 4:** Deberás llevar un coche con la evidencia de un crimen a la trituradora. Ve a tu objetivo con normalidad; entonces, María te dirá por el busca que es una trampa de su padre, quien te ha traicionado para aliarse con el Cartel colombiano. Desvíate para encontrarla en el puerto, y te propondrá unirte a los Yakuzas. Conduce el bote al punto indicado y llegarás a Staunton Island.



La barricada de las Tríadas para impedirte llegar a casa de Salvatore puede esquivarse, pero también se puede atravesar si eres lo bastante bruto.



Los ciudadanos de Liberty City son muy curiosos y si ven un cadáver o un coche ardiendo, se detienen.



No todos los conductores se dejan robar el coche sin más. Algunos se lían a tiros o a puñetazos contigo.

Curiosidades

SI TE HACES CON UN TANQUE del ejército (te dan uno en la tienda de armas de Phil si completas todas las misiones principales del juego), comprobarás que su velocidad punta deja mucho que desear. Si quieres hacer que vaya más rápido, apunta la torreta en dirección contraria hacia la que estás avanzando y dispara continuamente sin parar.

¡EL EJERCICIO físico es importante! Tu personaje se cansa cuando lleva un rato corriendo, pero puedes aumentar su tolerancia al cansancio haciéndole correr a menudo. Así que ya sabes, siempre que tengas ocasión, pégate unas buenas carreritas.

CUANDO SUBAS A UN COCHE DE POLICÍA activa la sirena para que otros coches te cedan el paso. Cuando salgas de él, tendrás una escopeta. Si entras en una ambulancia, cuando la abandones habrás recuperado salud. Si robas un coche de bomberos, puedes lanzar chorros de agua contra los peatones.



MISIONES DE ASUKA

MISIÓN 1: Para demostrar tu lealtad a Asuka, has de asesinar a Salvatore, tu antiguo jefe. Necesitas un rifle francotirador. Vuelve a Portland por el puente reconstruido y sube al tejado del edificio junto al club Sexo Siete. Ponte de forma que tengas una buena vista de la salida del club. Cuando salga Salvatore, pégale un tiro.

MISIÓN 2: La mafia busca venganza y manda espías en tu busca. Hay tres grupos de espías. El primero está en el parque: elimínalos con el rifle fácilmente. El segundo está en un coche. Acércate sin que te vean y tírales una granada para eliminarlos. El tercer grupo está en un hotel junto al casino de Kenji, y tienen rifles de francotirador. Sube al tejado del edificio cercano y mátalos con tu rifle.

MISIÓN 3: Un paparazzi ha estado fotografiando a Maria y Asuka. Lo encontrarás en el puerto, en un bote rápido. Roba una lancha de la policía y persíguelo. Dispárale hasta matarlo. Si se escapa, volverá al puerto y cogerá su coche: roba uno para ti y sigue con la persecución, pero esta vez en tierra.

MISIÓN 4: Hay que pagar a Ray, el informador de Asuka. Como teme ser localizado, debes responder en cuatro teléfonos públicos distintos. Roba un coche rápido y ve de uno en uno (están señalados en tu mapa). Asegúrate de que no alertas a la policía. Por último, el informador se citará contigo en el parque.

MISIÓN 5: Un tal Tanner resulta ser un agente secreto de la policía. Coge un buen coche y una uzi y ve al casino de Kenji. Aparca y enseguida sal en su persecución en cuanto suba a su coche. Dispárale con la uzi y embístele. Pedirá refuerzos. No hagas caso y tan sólo preocúpate de acabar con tu objetivo rápidamente.

Quiz 3

¿Qué grupo criminal utiliza los casinos como tapadera?

A. Familia Leone
B. Yakuza
C. Tríadas



MISIONES DE KENJI

MISIÓN 1: Kenji quiere que saques a Kanbu, uno de sus hombres, de la cárcel. Roba un coche de policía y equípalo con una bomba. Apárcalo tras la comisaría. Activa la bomba y aléjate a toda prisa. Hazte con otro vehículo y recoge a Kanbu. Antes de llevarle al punto de entrega, recoge un soborno y pásate por la tienda spray para rebajar tu nivel de "se busca" a cero, ya que no puedes acabar la misión si te persigue la policía.

MISIÓN 2: Simplemente roba los tres coches indicados en el mapa y entrégalos en el garaje señalado. Eso sí, han de estar en perfecto estado. Cerca del garaje hay una tienda spray (pasa por ahí si les das algún golpe). Antes de comenzar la misión, roba un par de coches rápidos y ponlos junto al garaje, así no perderás tiempo en buscar un nuevo vehículo después de cada entrega.

MISIÓN 3: El Cártel colombiano quiere aliarse con los Yardies, y hay que impedirlo como sea. Roba un coche de los Yardies y reúnete con tu contacto. Luego vete al hospital. Toca el claxon y unos miembros del Cártel saldrán a verte, pensando que eres un Yardie. Mátalos, destruye su coche, y hazte con el maletín, que debes dar a Kenji para completar definitivamente la misión.

MISIÓN 4: Debes recoger ciertos pagos para Kenji. Ve de tienda en tienda (señaladas en el mapa), pero habrá una que no pagará, pues la banda de los Diablos les han robado. Ve a Portland y allí encontrarás a los Diablos; mátalos con el rifle francotirador. Hazte con el dinero y llévaselo de vuelta a Kenji.

MISIÓN 5: Los Yardies están vendiendo droga en nuestras calles y hay que darles una lección. Ve hacia un proveedor, atropéllalo y... a por el siguiente. Atento, que tendrás una bonificación a tu paga por cada uno que mates por encima de ocho.



MISIONES DE RAY

MISIÓN 1: Ray quiere que mates a alguien. Roba un coche, compra unas granadas en la tienda de armas y ve al punto señalado en el mapa. Arroja una granada tras otra hacia la ventana iluminada hasta que consigas colar una dentro. Le forzarás a salir y sólo te quedará "cazarle" cuando salga del garaje con su coche.

MISIÓN 2: Phil, un colega de Ray, tiene una tienda de armas y necesita protección frente al Cartel colombiano. Ve al punto indicado para encontrarlo. Coge todas las armas que puedas y bloquea la entrada con un vehículo para facilitar la defensa. Cuando acabes con la primera oleada, sal y busca a los que queden escondidos. Cuando acabes, ve a hablar con Phil. Ya puedes venir a comprar armas de calibre cuando las necesites. ▶▶

▸ **MISIÓN 3:** Un amigo de Ray va a ser acusado en un juicio. Tu misión es impedir que se presenten pruebas contra él. Hazte con un vehículo rápido y persigue al coche indicado en el mapa. Embístelo hasta que caigan las seis pruebas que debes recoger. Pasa por la tienda spray después de la primera embestida para rebajar tu nivel de "se busca" (después de la persecución estará por las nubes). Cuando tengas todas las pruebas, destruye el coche en el que las has recogido para hacerlas desaparecer de una vez.

▸ **MISIÓN 4:** Otra misión de eliminación, esta vez se trata de un traidor. Hazte con un bote de la policía y luego dirígete al lugar indicado en el mapa. Tu víctima intentará escapar, pero con el bote armado hasta los dientes de la policía no debería ser demasiado difícil darle caza.

▸ **MISIÓN 5:** El tipo de la primera misión de Ray logró sobrevivir, así que debe ser eliminado para que no declare contra él. Hazte con un lanzacohetes en la tienda de Phil. Luego procede a perseguir y embestir a la ambulancia hasta que el testigo salga de ella. Como lleva un chaleco antibalas , tendrás que usar el lanzacohetes para acabar con él y quitarle, de una vez, el problema a tu jefe mafioso.



MISIONES DE DONALD

▸ **MISIÓN 1:** El Cártel secuestra a un amigo de Donald y tendrás que liberarlo. Roba uno de los 4X4 del Cartel y ve al punto señalado en el mapa. La puerta se abrirá para dejarte pasar. Atropella a los enemigos que puedas y elimina al resto a tiros. En un garaje está el tipo al que tienes que rescatar. Mata a su guardián, roba otro 4X4 y úsalo para llevarle de vuelta a casa de Donald.



Durante la misión de dinamitar el barco, tendrás que proteger a 8-Ball ejerciendo de francotirador. Éste es el mejor emplazamiento para apostarse.

El nivel de violencia, así como su escabrosa temática, hacen que éste sea un juego sólo para adultos.

Los iconos de soborno policial te permiten rebajar tu nivel de "se busca" sin acudir a las tiendas spray

▸ **MISIÓN 2:** En esta misión tienes que matar a Kenji mientras te haces pasar por un miembro del Cártel. Hazte con un coche del Cartel y atropella a Kenji en su punto de encuentro, eso bastará para culparles de su muerte. Usa la rampa para escapar rápidamente de los Yakuzas. Abandona Newport a todo gas y deshazte del coche para completar el objetivo de la misión.

▸ **MISIÓN 3:** Un avión va a soltar varios paquetes al mar, y tu objetivo es hacerte con ellos. Ve a la casa de Asuka para conseguir una lancha. Dirígete al punto indicado en el mapa y sigue al avión hasta que se acabe el tiempo. Empezará a soltar paquetes, pero no te será difícil recogerlos si lo sigues de cerca. Cuando tengas los seis, regresa a la casa de Asuka, hazte con un coche, y pásate por la tienda spray para rebajar tu nivel de "se busca". Luego vuelve a casa de Donald. A partir de ahora, las próximas misiones que tengas que superar tendrán lugar en la última zona del juego: Shoreside Vale.



MISIONES DE DONALD (2ª PARTE)

▸ **MISIÓN 1:** Los paquetes que recogiste eran para despistar, ahora debes cojer los verdaderos. Ve a Shoreside Vale por el puente hasta el aeropuerto. Mata a los colombianos del hangar con el rifle francotirador. Cuando te acerques al avión, descubrirás que el paquete no está. Hazte con el coche cercano y ve a la zona de construcción Pan-Lantic Staunton Island. Mata a los colombianos que encuentres allí, hazte con el paquete y sube en el ascensor. Tras la escena, vuelve a casa de Donald a recoger tu premio.

▸ **MISIÓN 2:** El amigo de Donald se dirige a Shoreside Vale y necesita protección. Coge un coche resistente, pues en el camino te verás atacado por el Cártel colombiano. Limítate a seguir al coche que tienes que proteger, pero no muy de cerca, de forma que los enemigos que te ataquen no lo dañen.

▸ **MISIÓN 3:** Donald y su amigo están rodeados, tienes que hacer de cebo para que puedan escapar de la poli. Súbete en el vehículo indicado y comenzará la persecución. Has de sobrevivir durante 3 minutos. Lo más fácil es huir a tu guarida y quedarte allí hasta que el tiempo

Quiz 4

¿Cuál es el modelo de vehículo que utilizan los miembros del Cartel colombiano?

A. Jeep 4X4
B. Rumpo XL
C. Lobo

Las armas





EL BATE DE BASEBALL es el arma más básica para distancias cortas. Útil para matar a alguien silenciosamente, y más eficaz que tus puños en el cuerpo a cuerpo. Puedes derribar a alguien de un batazo y luego rematarlo en el suelo. El lanzallamas es otra arma perfecta para distancias cortas, y muy eficaz contra personas. La escopeta, por el contrario, es igualmente efectiva contra personas y vehículos.

LA PISTOLA, por otro lado, es tu arma de disparo más débil. Matar a un enemigo con ella puede requerir hasta cinco tiros, de ahí que debas procurarte algo mejor cuanto antes. La uzi es como una pistola de disparo rápido: sus ventajas son que se puede usar desde la ventanilla de un coche y que te permite correr mientras la llevas equipada. Los rifles AK-47 y el letal M-16 (este último, con mirilla incorporada) son tus siguientes elecciones. En cuanto al lanzacohetes, cuidado con él: es muy poderoso, pero en distancias cortas te puedes ver afectado por la explosión.



Atropellar a los enemigos es a menudo la mejor opción, pero ten en cuenta que no es infalible: si consiguen llegar a la puerta, te pueden sacar a la fuerza.



Algunas vistas disponibles son muy emocionantes, pero, la verdad, no resultan demasiado prácticas.



Entre misión y misión, gracias al "busca", sabrás cuándo un jefe local tiene algún trabajo nuevo para ti.

Locales de Interés



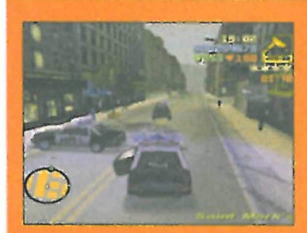


LOS LUGARES IMPORTANTES del juego están convenientemente señalados en tu mapa, de manera que no deberías tener problemas para encontrar a tu siguiente patrón, o para ir a un sitio determinado por la misión. En cuanto a los lugares de interés, cabe destacar que en el hospital suele haber abundantes paquetes de salud con los que recuperar tus fuerzas. Cuando tus enemigos te "maten", resucitarás junto a sus puertas. Si te arrestan, reaparecerás en la comisaría de policía. En ambos casos, pierdes las armas y pagas una cuota (gastos médicos/sobornos, respectivamente).

LAS TIENDAS SPRAY te serán extremadamente útiles. No sólo rebajan la atención policial (pintando el coche para que parezca otro), sino que además reparan los daños de tu coche. Procura memorizar su emplazamiento, porque en muchas misiones no vienen indicadas en el mapa. La tienda de bombas te permite convertir un coche en una trampa explosiva: primero se activa, y luego estalla en cuanto se arranca el motor: ¡puro estilo mafioso!

LOS COCHES RÁPIDOS SUELEN SER PREFERIBLES A LOS LENTOS EN LAS MISIONES CON LÍMITE DE TIEMPO, PERO SON MÁS PROPENSOS A TENER ACCIDENTES.

Policías a la carrera







EL NIVEL DE "SE BUSCA" determina la insistencia con la que la policía tratará de atraparte. Cuantos más actos ilegales cometas (o cuanto más graves sean), mayor será el nivel de "se busca" que adquirirás. Algunas misiones no se pueden completar si te están persiguiendo, otras simplemente serán más difíciles con la policía pisándote los talones todo el tiempo.

MATAR A GENTE INOCENTE aunque sea por error, hará que ganes un nivel de "se busca" inmediatamente si te ve un policía. Si no hay ningún policía cerca, tendrás que matar a varias personas para que se corra la voz.

ROBAR COCHES delante de la policía también hace que aumente el nivel de "se busca". Si los robas cuando no hay policías cerca no hay ningún problema, incluso si cambias de coche a menudo. Un buen consejo, de todas formas, es que no te enfrentes con la policía, a no ser que sea estrictamente necesario. Te traerá problemas innecesarios y no te dará ningún beneficio.

CHOCAR CON UN COCHE patrulla hace que tu nivel de "se busca" aumente un nivel automáticamente. De ahí que sea recomendable que conduzcas con precaución cuando te encuentres con un coche de la policía.

pase. Tras esta misión, verás que Donald ha desaparecido. Ya no puedes pedirle trabajo, así que lo mejor es que te vayas a ver a Asuka, que está en Pan-Lantic.



MISIONES DE ASUKA. (2ª PARTE)

▸ **MISIÓN 1:** Tres escuadrones de la muerte andan tras de ti. Tendrás que atraerlos a una trampa para librarte de ellos. Acércate a uno y, cuando salga en tu persecución, conduce a toda prisa hacia el punto de la trampa. Repite el proceso con todos y completarás la misión.

▸ **MISIÓN 2:** A acabar con los puestos de café. La clave está en cojer primero un coche resistente y a continuación localizar el emplazamiento de los puestos en Portland y Staunton. Cuando los tengas todos, destrúyelos. Luego ve a Shoreside Vale por el puente en dirección al aeropuerto y encontrarás los dos que faltan.

▸ **MISIÓN 3:** Tienes que destruir un avión y llevarle unos paquetes a Asuka.

Tras esta misión te encontrarás con que Asuka ha sido asesinada y que Catalina ha secuestrado a Maria. Tienes que llevarle 500.000$ a cambio de su vida. Ve a la guarida de Catalina, mata a los guardias, ve al garaje de la mansión y hazte con un vehículo. Dirígete a las puertas de salida, sigue al helicóptero, y luego pon rumbo a la presa Cochrane. Ábrete paso hasta el tejado. Elimina a todos los enemigos que te encuentres y hazte con un lanzacohetes. Con él te podrás enfrentar al helicóptero del final.

G.P.H.

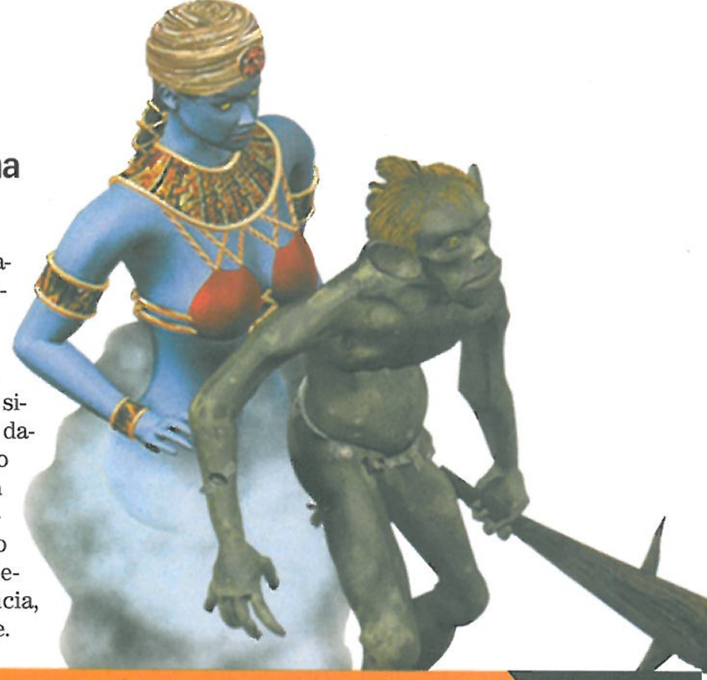
Soluciones Quiz

1.A El Rincón de Toni. **2.B** Maria, la guapa hija de Salvatore. **3.B.**Yakuza. **4.A.** Jeep 4x4.

Heroes of M&M IV

MAGIA Y PODER EN TU MANO

Si quieres aplastar a tus enemigos y conquistar sus ciudades, échale un vistazo a estos consejos. En ellos encontrarás cuanto necesitas para empezar a sumar una victoria tras otra contra las tropas del ordenador.



La nueva entrega de la serie es, con mucho, la más difícil de todas. Básicamente, se debe a los cambios que ha sufrido el sistema de juego, ya que ahora los héroes pueden participar en el combate, dando su apoyo a las tropas que flaqueen. Igualmente, las unidades pueden ir solas, quedarse apostadas en minas e instalaciones de recursos o incluso usar objetos mágicos. Si a esto le añadimos que se han cambiado las facciones tradicionales de la saga, juntando tropas que antes pertenecían a distintos ejércitos, y otros detalles puntuales, como que los monstruos errantes ahora pueden moverse, el resultado final es un juego realmente difícil de dominar. Pero esta complejidad también tiene su lado positivo, ya que también lo hace bastante más desafiante. Aquellos que no se achiquen ante las dificultades y lean los siguientes consejos, darán el primer paso para convertirse en unos buenos generales. El resto, como en toda batalla, dependerá de su pericia, experiencia y suerte.

A la hora de atacar es preciso...



■ **...CREAR UN EJÉRCITO EQUILIBRADO:** Lleva siempre dos unidades con armas arrojadizas, una o dos voladoras, dos fuertes cuerpo a cuerpo, dos héroes y dos o tres "sacrificables". Protege a aquellos que atacan a distancia y a tus héroes con las débiles, puesto que bloquean la línea de visión. De la misma forma, haz uso de las voladoras para atacar las unidades de proyectiles enemigas, y para llamar la atención sobre ellas. De este modo, impedirás que ataquen a otras que en el fondo sean más valiosas para ti.

■ **...NO DUDAR EN SACRIFICAR SOLDADOS:** A veces, una derrota puede ser útil a largo plazo. Si pones un cebo atractivo a tu rival, es difícil que éste se resista. El exterminio de un pequeño contingente tuyo puede darte el tiempo que necesitas para fortificar una ciudad o para llamar refuerzos. Igualmente, úsalos para lanzar un "ataque de tanteo" con el que calibrar la fuerza enemiga.

■ **...COORDINAR LOS ATAQUES:** Ningún ejército puede ganar todas las batallas. Cada combate se cobrará su precio en bajas, debilitándole más y más, por lo que conviene tener otros ejércitos cerca para apoyarle o para darle tropas de refuerzo. Una buena manera de hacerlo es usando las caravanas de las ciudades.

Para tener un buen ejército...





■ **...CONOCE A TUS TROPAS:** 40 escuderos son peores que 8 piqueros. Ten en cuenta la potencia de cada tropa antes de atacar. No te puedes fiar sólamente por su número o por sus habilidades.

■ **...ENTRÉNALAS:** Antes de ir a por un rival fuerte, enfréntate con bandas pequeñas de monstruos itinerantes. Esto es básico, sobre todo, para los veteranos, ya que han cambiado las estadísticas de las tropas y hay algunas que no son tan fuertes como antes.

■ **...NO MENOSPRECIES A LAS TROPAS DÉBILES:** Cuesta poco reclutarlas y su tasa de crecimiento es muy elevada. Este tipo de tropa es ideal para escudar a las poderosas, poniéndolas delante para recibir la primera carga del enemigo y/o para recibir flechazos. Igualmente, son espléndidas para realizar el primer ataque enemigo, y que sean ellas las que sufran la contracarga.

■ **...REPITE LAS BATALLAS:** Obviamente este consejo se aplica a las que hayas perdido, pero también con aquellas que hayas ganado con muchas bajas. Sin miedo. Una vez que hayas examinado la estrategia de un enemigo te será mucho más fácil vencerle.



Un personaje es...

■ **...FUERTE, PERO NO INVENCIBLE:** El héroe acabará siendo la unidad más poderosa de todo tu ejército, pero eso sólo será a partir de que llegue a un nivel por encima del 16 o del 17. Antes de alcanzar esta experiencia, será será un auténtico suicidio si intenta enfrentarse, individualmente, incluso a las unidades más débiles. Por eso, no debes enfrascarlo en combates cuerpo a cuerpo salvo que sea para rematar, o no tengas otro remedio. Y aún superados esos niveles, recuerda siempre que cualquier héroe, si la suerte no le acompaña, puede llegar a convertirse en comida para buitres...

■ **...MÁS FUERTE CUANDO ATACA EN GRUPO:** Protege a tu héroe con equipamiento mágico, como armaduras o pociones de resurrección, y déjalo a cubierto detrás de tus unidades. Asígnale habilidades que mejoren las estadísticas de las tropas y llévalo al combate acompañado por uno o dos más que lo complementen. En este sentido, una buena combinación consiste en un guerrero especializado en ataques a larga distancia y un monje con hechizos de protección, como canción de paz.

■ **...IMPRESCINDIBLE PARA REALIZAR MISIONES:** Todos los escenarios están repletos de gestas que dan puntos y objetos. Para cumplirlas, debes reclutar a un par de héroes y asignarle a cada uno un pequeño ejército. Utilízalos para familiarizarte con tus tropas, conquistar con ellas las minas cercanas a las ciudades que vayas encontrando y, sobre todo, para explorar el mapa.

■ **...AMIGO DE SUS AMIGOS:** A la hora de seleccionar héroes ve con mucho cuidado, porque si mezclas en el mismo ejército héroes con alineaciones opuestas, tus tropas sufrirán penalizaciones. La mejor manera de evitarlo es fijarse en la rueda de alineaciones que aparece en la pantalla de la taberna.

■ **...MEJOR CUANTO MÁS ESPECIALIZADO:** No ocupes todas las casillas de habilidad de tu héroe. Si sólo adquieres cuatro o incluso tres categorías de habilidades podrás desarrollarlas más deprisa. Dos personajes especializados son mucho más potentes que uno solo "todoterreno", haznos caso.

Unos últimos consejos...

■ **...CONSTRUYE LOS EDIFICIOS CON CABEZA:** El dinero es tu recurso más importante, por lo que no debes gastarlo tontamente y de forma desmedida. Potencia sólamente los edificios que necesites y en tus ciudades centrales. No gastes ni una moneda extra en tus ciudades fronterizas, pues puede que el enemigo las puede capturar y aprovecharse de tus inversiones.

■ **...DEJA ALGO DE PROTECCIÓN EN LAS MINAS:** Los recursos son un componente fundamental en el juego y perderlos por descuido es un camino seguro a la derrota. Examina el mapa con cuidado para ver cuáles son las más fáciles de defender y deja un buen contingente de tropas en ellas. En las complicadas, deja una guarnición escasa. Lo justo para disuadir a una fuerza media de intervenir, y sobre todo para saber si son conquistadas.

■ **...LAS POCIONES:** También son objetos, y de primer orden. No dudes en hacer uso de ellos, sobre todo al principio de una partida, ya que este uso puede suponer la diferencia entre una laureada victoria y la derrota más desastrosa. No te preocupes demasiado por el espacio: Recuerda que cuando tengas un exceso de ítems en la mochila y ya no puedas cargar con ni un solo objeto más, siempre puedes dejárselos a otros miembros integrantes de tus tropas para que los guarden mientras quieras. Más tarde, sólo tendrás que pedírselos otra vez para recuperar los mismos objetos.



Dungeon Siege

El amo del calabozo

En esta guía encontrarás la mejor información para ir avanzando en este emocionante juego: encuentra las armas más útiles, y descubre los mejores recorridos para los calabozos más complicados. En fin, que aquí te traemos toda lo que puedes necesitar para disfrutar a tope del genial juego de Microsoft.

La Furia que está en el subterráneo que da paso a la fortaleza Kroth no es difícil de derrotar si apoyas a tus guerreros con magos que usen curación.

En la cueva de los goblins, las válvulas cierran la salida del gas verde, que es malo para la salud.

En la mina encontrarás a Torg en una habitación a la que se accede mediante una plataforma elevadora.

El juego comienza cuando los Krugs atacan tu poblado natal y asesinan a todos, incluso a un viejo que, antes de morir, te pone al corriente de la situación. Te encargará tu primera búsqueda: ir a Stonebridge y buscar a su amigo Gyorn para contarle lo que está pasando. Empiezas equipado con un mísero cuchillo, pero tus primeras víctimas te proporcionarán nuevas armas: un arco, un hechizo de ataque (disparo de fuego) y otro de magia natural (un conjuro de rayos). Decide tu especialización y prepárate para vivir la aventura de tu vida.

Quiz 1:

¿Cuál de estos hechizos recibes al principio del juego?

A. Conjuro de rayos.
A. Impacto.
A. Manos sanadoras.




CAPÍTULO 1 STONEBRIDGE

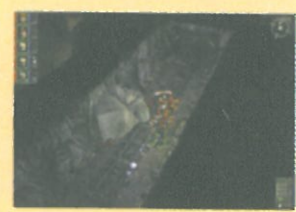
Sigue el camino hasta llegar a una casita solitaria. Dentro hay un campesino que necesita que le limpien el sótano de monstruos. La entrada al sótano está fuera, junto a la casa. Liquida a sus inquilinos, pilla todo el tesoro que puedas, y luego vuelve a informarle. Avanza hasta llegar a un puente roto. Un pueblerino te informará de que es el puente que lleva a Stonebridge, y te insta a tomar la ruta alternativa que atraviesa las criptas. Sigue por el camino y las hallarás junto a un cementerio. Las criptas son el primer calabozo del juego. Si alguna vez tienes duda de por donde ir, activa el mapa y haz clic en las áreas negras que quedan por descubrir. Si cliqueas en una sala oculta por el "manto negro" del mapa pero comunicada con las salas que ya has visitado, tu personaje echará a andar y encontrará la ruta para llegar a ella. Lucha contra el jefe final de la cripta (una gárgola muy gorda); si has reservado tus pociones de curación no te dará problemas; al final, encontrarás a una moza llamada Ulora que se acurruca en un rincón. Limpia la sala de monstruos y habla con ella. Acepta que se una a ti y equípala apropiadamente. La salida del calabozo está cerca. Una vez fuera, llegarás al pueblo de Stonebridge con un paseíto, siguiendo simplemente el camino.

Consejos de desarrollo

EL PROTAGONISTA DEL JUEGO puede tener cualquier oficio que tú desees, pero nuestra recomendación es que lo entrenes como guerrero, pues los magos y los arqueros son bastante débiles hasta que se han desarrollado lo suficiente.

LA ESPECIALIZACIÓN es la clave para sacar el mejor partido a tus personajes. Vale la pena que tus magos y arqueros luchen un poco con armas cuerpo a cuerpo para ganar fuerza, pero no abuses.

UN PERSONAJE EQUILIBRADO tiene que repartir su entrenamieno entre todas las habilidades. Es mejor no avanzar demasiado en una de ellas para después tener que empezar a entrenar otra.



CAPÍTULO 2 VIAJE PARA VER AL GOBERNADOR

Nada más entrar en el pueblo verás a Gyorn, completando la primera búsqueda que se te encargó. Al parecer, Gyorn debe entregar un informe al gobernador de Glacern, y se ofrece a unirse a tu grupo. Como no pide nada a cambio, acepta su ayuda sin dudar. Equípale con los objetos que te sobren, y entra en las tiendas, para vender tu exceso de equipaje; una vez sepas con exactitud el dinero que tienes y los servicios y mercenarios disponibles, compra lo que necesites. Esta es la rutina que recomendamos en todos los asentamientos que veas desde ahora.
Cuando termines de holgazanear en Stonebridge, toca hacer senderismo. Tras cruzar el bosque verás unos carteles indicadores con la dirección a la torre del Este y el cruce de Wesrin. Sigue las señales hasta encontrar a un guardia, que te encarga la misión de dejar libre el paso de Glitterdelve. Sigue el camino hasta llegar a las ruinas de una torre. Entra en ella y baja la escalera, tu segundo calabozo. Este calabozo es más largo y difícil que el anterior, pero sigue siendo tan lineal que no es posible perderse. La zona más importante es una sala gigante llena de monstruos. ¡No avances demasiado rápido! Configura la inteligencia artificial del grupo para que no se separen mucho del líder. Si uno se aleja, alertará a demasiados monstruos y te encontrarás en serios problemas. Hay una pequeña habitación con dos fuentes de superpoder y salud, así que puedes reponerte ahí si las cosas van mal dadas. La salida de la sala está por la puerta opuesta a la que se entra. Luego, tras matar al arañote gigante, saldrás del calabozo y llegarás al paso de Glitterdelve. Sigue el camino hacia el Este y encontrarás una puerta con barriles explosivos. Dispárales desde lejos para destruirlos y, así, tirar abajo la puerta.

Quiz 2:

¿Qué habilidad te proporciona mayores incrementos en el atributo de inteligencia?

A. Armas de alcance.
B. Magia de ataque.
C. Magia natural.



▶HABLA CON LOS GUARDIAS y habrás completado la misión de despejar el paso hasta Glitterdelve. Date la vuelta y camina a la ciudad. Finalmente ves una escena en la que unos monstruos atacan a los lugareños; entonces, un enano enfurecido se lanza sobre ellos ►►

y les da muerte (a los bichos, no a los lugareños). Se llama Gloern, y te encarga la misión de rescatar a su hermano de las minas. Y se unirá al grupo. La mina es dura, sobre todo porque tiene túneles sin salida. Si entras en uno, date la vuelta y toma otro. En cuanto a las plataformas colgantes, son peligrosas porque al subir en ellas, pueden dividir al grupo, haciendo que seáis presas fáciles de los monstruos. Asegúrate de que todos suben a la vez en ellas con una formación cerrada. Por último, mira los barriles explosivos de las paredes: sirven para tirarlas abajo y hallar habitaciones secretas. Si llegas a la salida y no has encontrado a Torg, es que te lo has dejado atrás. Tranquilo, que está cerca de la salida. Vuelve y examina los ascensores que llevan a cámaras independientes, y tira abajo todas las paredes con los barriles explosivos hasta que des con él. Te encargará la misión de dar un informe al gobernador de Glacern.

Quiz 3:

La mejor habilidad para mejorar la destreza es la de armas de alcance, pero, ¿cuál es la segunda mejor?

A. Armas cuerpo a cuerpo.
B. Magia de ataque.
B. Magia natural.



▶ GLACER Rte pilla de paso. Deja atrás la mina y llegarás a un bosque cercano a Glacern, el segundo asentamiento del juego. En la posada Suertudo Hurggis habla con Ibsen Yamas, el gobernador, para completar las misiones (entregar los informes de Gyorn y Torg). Te encargará dos nuevas: hallar al mago Merik y reforzar la fortaleza Kroth.



En el templo del cementerio, intenta evitar que alguien del grupo se separe para atacar al zombi guardián mientras despachas a los zombis del exterior.

La salida de la mina es muy fácil de reconocer: pulsa en el botón de las puertas con grabados de hacha.

Merik es un gran experto en magia natural que viene equipado con la útil ropa de luz de las estrellas.

Misiones en los asentamientos





EN STONEBRIDGE hay un tipo cerca de una casa quemada que quiere que vayas a la torre del Norte y le traigas su hacha. Esta torre se encuentra a las afueras del pueblo, colina arriba, y a su vez, el hacha está en el sótano. La otra misión de Stonebridge la encontrarás en la posada, en lo alto de las escaleras, donde una mozuela quiere enviarle un mensaje a su hermana en Glacern. Tan sólo acuérdate de buscarla cuando llegues allí.

EN GLACERN ve al magicatorium de Onoc y habla con Ardun. Recoge el libro que te entrega y ve a hablar con el guardia de la torre que hay en la entrada y con un tipo que se encuentra dentro de la casa que hay a la derecha de la tienda de mulas. Cada uno te dará un libro. Devuélvele los tres libros a Ardun y completarás la misión. La segunda búsqueda la recibes al hablar con el aprendiz del herrero. Te pide que le limpies su casa de monstruos. La casa la encontrarás poco después de abandonar Glacern, date una vuelta por ahí y la encontrarás. Por último, en el campamento nómada, habla con Razban (en la tienda verde a mano derecha) para que te encargue la misión de derrotar al jefe de los bandidos.

NO USES ARCOS O ESPADAS DE HIELO CONTRA LAS CRIATURAS DE CLIMAS HELADOS, PORQUE SON BASTANTE RESISTENTES AL FRIO. SERÁ MEJOR QUE USES HECHIZOS DE FUEGO



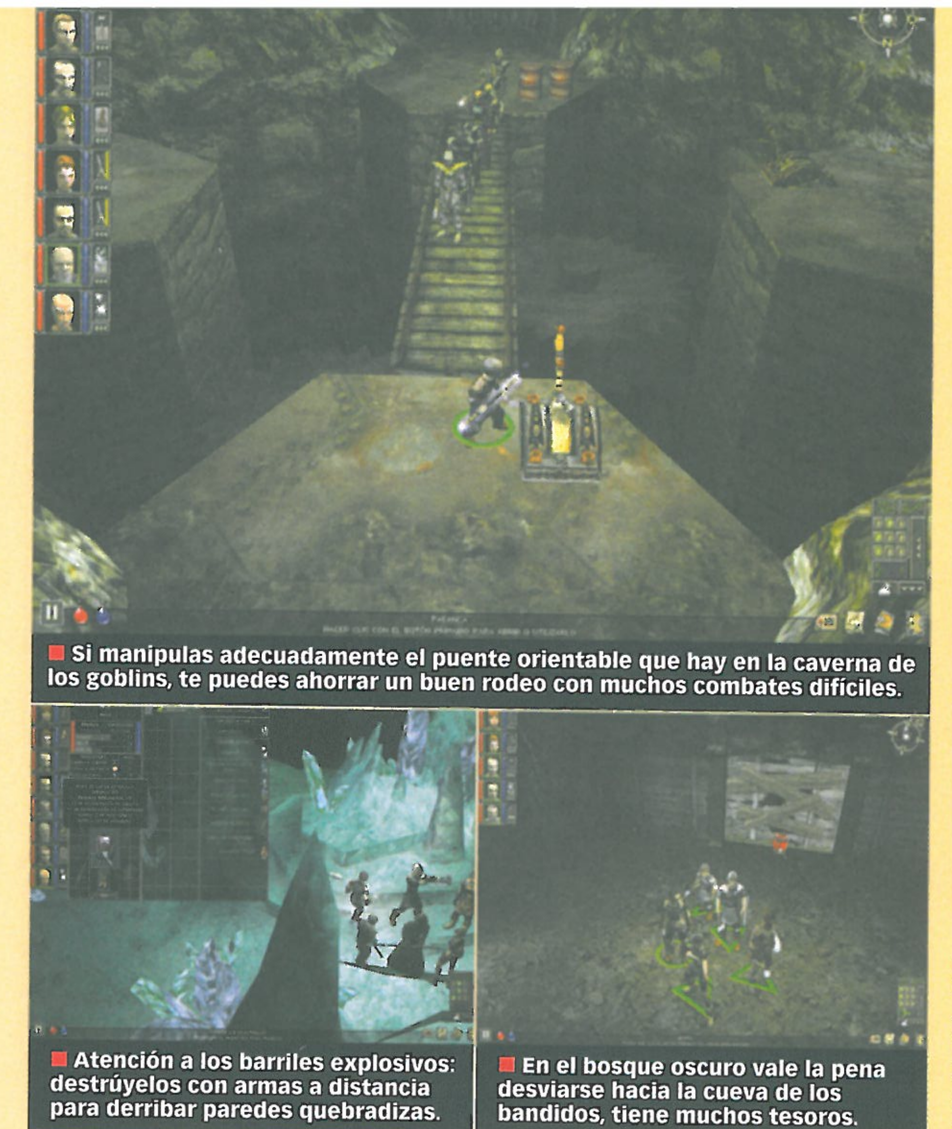
CAPÍTULO 3 LA BÚSQUEDA DE MERIK

Sal de Glacern y siguiendo la ruta, entra en el bosque. Hay un calabozo lleno de golems de escarcha y arañas de hielo, pero es opcional, no es necesario entrar. Deja atrás un templo de superpoder y cuando todo comience a oscurecerse por la nieve, sabrás que te acercas al calabozo donde Merik está prisionero. No te desvíes del camino de tierra. Es fácil orientarse en este calabozo. Encontrarás arcos y espadas de hielo muy chulas, pero no las uses contra criaturas de hielo, pues son casi inmunes a ellos. Usa, mejor, hechizos de fuego y verás que caen como moscas. Avanza hacia el norte y después de dejar atrás un templo de superpoder y un cartel que señala hacia un puesto comercial, al final el camino acabará. En el muro Este verás una apertura: pasa por ella y avanza todo lo que puedas en esa dirección. Busca un camino estrecho y síguelo. Tras pasar junto a otro cartel que guía hacia el puesto comercial de Jeriah, verás un hombre anciano atrapado en el hielo. ¡Es Merik! Rompe el hielo como romperías un barril y se activará una escena pregrabada. Habla con Merik y acepta que se una a tu grupo (echa a quien haga falta). Equípale con lo que tengas y continúa hacia el Sur hasta que veas la siguiente escena pregrabada.



CAPÍTULO 4 EL CETRO PROTECTOR

Una vez fuera de las heladas cavernas, sigue al puesto comercial de Jeriah, y com-



Si manipulas adecuadamente el puente orientable que hay en la caverna de los goblins, te puedes ahorrar un buen rodeo con muchos combates difíciles.

Atención a los barriles explosivos: destrúyelos con armas a distancia para derribar paredes quebradizas.

En el bosque oscuro vale la pena desviarse hacia la cueva de los bandidos, tiene muchos tesoros.

¿Grupo grande o pequeño?

A LO LARGO DE TU AVENTURA te irás encontrando con muchos mercenarios que estarán dispuestos a unirse a ti a cambio de una tarifa. La conveniencia o no de reclutar a esta gente depende en gran medida de tus gustos personales, porque un grupo grande tiene que repartir la experiencia entre más miembros, mientras que uno pequeño se hace más poderoso con rapidez.

EL COSTE DE LOS MERCENARIOS supone, por otro lado, que tendrás menos dinero para gastar en equipamiento, así que básicamente se trata de elegir entre calidad o cantidad. Antes de reclutar a nadie, plantéate lo siguiente: ¿realmente necesito a este personaje? Es muy importante que el equipo se encuentre bien equilibrado y no tiene sentido que eches a tu único mago de ataque para hacerle espacio a otro guerrero, por bueno que éste sea.

LAS MULAS tienen la ventaja de que, como no participan en combates, el grupo no tiene que repartir la experiencia ganada con ellas. Si has decidido hacer a un grupo de sólo seis o siete personajes, rellena las plazas que sobren con una o dos mulas.

pra el mejor equipo que puedas pagar para afrontar el siguiente calabozo con un mínimo de garantías. Es una caverna muy larga y lineal (aunque serpenteante), habitada por extrañas criaturas subterráneas, variadas y muy peligrosas. Avanza despacio para no enfrentarte a muchas a la vez, lo que podría ponerte en serios apuros. Sigue los carteles que llevan al bosque oscuro. La salida está en una pequeña apertura en una pared del fondo, después de enfrentarte a un Syrrus acuático (una dragón que asoma la cabeza fuera del agua).

Ojo: la salida la protegen dos fragmentos violeta gigantes, que también custodian dos cofres con tesoros. En el bosque oscuro, avanza por el camino hasta el campamento nómada. Haz tus gestiones "habituales", sal, y sigue el camino. En la siguiente encrucijada, ve al Norte para llegar a una cueva de ladrones. En ella completarás la misión opcional de matar al jefe de los bandidos (si te la han encargado), y además recolectarás un buen botín. Al final, vuelve a la encrucijada y sigue hacia el Oeste. Sigue hasta un puente largo, junto al cual verás un erudito de Azunite, moribundo. Habla con él y coge el artefacto que te da para la misión de eliminar al monstruo del templo.



▶CRUZA EL PUENTE, y entrarás de lleno en el pantano. Esta zona es enorme, pero no te perderás si vas de isleta en isleta cruzando los puentes. Explora las casas abandonadas que encuentres, pues suelen tener cofres con tesoros. Cuando llegues al templo (está rodeado por un cementerio), lo mejor es que corras hacia sus puertas y te hagas fuerte en la entrada. ¡Pero cuidado! No ataques al zombi guardián que hay dentro realizando rituales hasta que las cosas no estén un poco pacificadas y te sientas preparado para combatirlo. Configura la IA del grupo para que no se lancen a por él en un descuido, desencadenando la batalla antes de tiempo. Una vez elminada la amenaza, haz clic en el altar del templo y el artefacto de Azunite que te dieron antes se colocará automáticamente. ¡Misión cumplida!

Luego sal por la puerta trasera del cementerio y sigue por el camino hasta a la guarida de los goblins. Está entre las raíces de un árbol, y la custodian dos gobbots incendiarios un poco brutos.

Quiz 4:

¿De qué dependen tus puntos de salud?

A. Únicamente de tu atributo de fuerza.

B. De todos tus atributos, pero sobre todo del de fuerza.

C. Únicamente de tu nivel de experiencia absoluto.

▶LA CAVERNA de los goblins es otro calabozo largo, donde te enfrentarás a los bizarros inventos de los goblins. Comienza pulsando en la válvula para bajar en el elevador hasta las profundidades de la guarida.

▶SIGUE hacia el Norte y pulsa la válvula para cortar el chorro de gas verde que te corta el paso. Sigue hacia el Este y cruza la puerta (custodiada por tu primer tanque de ráfagas). En la bifurcación, ve al Sur y luego avanza hacia el este hasta llegar a un puente orientable. Tu objetivo es llegar al lado Sur. Puedes ir al Este y dar un rodeo enfrentándote a muchos goblins para llegar al lado Norte y desde allí cruzar hasta el Sur, o manipular el puente para atajar. Pulsa la palanca para orientarlo en dirección Este/Oeste. Haz que un miembro del grupo se suba a él. Vuelve a pulsar la palanca para orientarlo en dirección Norte/Sur y haz que el miembro del grupo se baje en el lado Norte, donde hay otra palanca. Púlsala para devolverlo al sentido Este/Oeste y sube al resto del grupo al puente. Ahora, que el personaje en el lado Norte accione de nuevo la palanca para que todos, incluido él, puedan cruzar al lado Sur. Tras la puerta, usa la plataforma móvil para ir al Oeste. Avanza usando las dos plataformas de elevación (una para bajar y otra para subir). En la intersección ve al Sur y llegarás a una escena pregrabada; tras ella, lucha con el inventor goblin, enfundado en su roboprenda. Luego recoge el cayado para completar la misión encargada por Merik. Sube por el ascensor y sal del calabozo.



CAPÍTULO 5 ANTIGUAS FUERZAS DEL MAL

Habla con los guardianes legionarios y recibirás más información sobre la misión de dar refuerzos a la fortaleza Kroth. Sigue la playa, eliminando manglers marinos, y luego sigue por el bosque. Equípate en la tienda de Thayne y habla con Gregor, en una casa junto al camino, para que te encargue hallar a los buscadores de tesoros perdidos. Para resolver esta misión, deberás explorar un breve e intenso calabozo semiacuático cercano. ▶▶

En él hay una sala con dos tentáculos y con un segmento de pared destruible; al otro lado de la sala hay una especie de caldera gigante; acciona las válvulas para que salga gas de todas las tuberías. Luego vuelve atrás y pulsa la palanca, para que aparezca una nueva que da acceso a una sala secreta repleta de tesoros. En un pasillo paralelo a la sala de los tentáculos, hallarás los cadáveres de los buscadores de tesoros, tras lo cual tendrás que volver a donde estaba Gregor para cobrar tu recompensa.
Al final debes seguir el camino por el bosque y atravesar las ruinas subterráneas (pelearás con una temible Furia lanza-rayos) en ruta hacia la fortaleza Kroth. Una vez fuera, sigue el cartel y derrota a Gresh, el nigromante: es la misión de reforzar la fortaleza Kroth.

ENTRA en la fortaleza y activarás la siguiente escena pregrabada. Habla con Tarish, junto a la fogata, y te encargará la misión de pacificar a los Droogs. Aprovisiónate y sal por las puertas del fondo hacia el desierto.

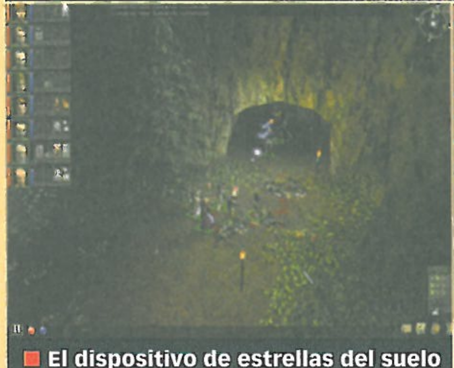


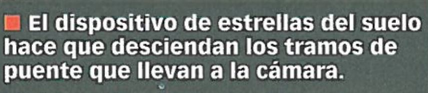
CAPITULO 6 ALIANZA TEMERARIA

Sigue el curso del río hasta llegar a la catarata y luego pásate al camino que queda al Sur. Avanza cruzando los puentes y subiéndote en las plataformas elevadoras. Oriéntate con los carteles indicadores que señalan en dirección a los acantilados de fuego y por fin llegarás a la ciudad Droog. Ve subiendo hasta que encuentres al líder Droog, Nonataya. Habla con él para conseguir que te encargue la misión de ir hasta el castillo Ehb.



La salida de la primera caverna del capítulo 4 está medio escondida entre dos formaciones de roca en las que viven sendos fragmentos violeta gigantes.





El dispositivo de estrellas del suelo hace que desciendan los tramos de puente que llevan a la cámara.



Activa las válvulas de la caldera de manera que salga gas de todas las tuberías y podrás pulsar la palanca.

Aprovecha el Interfaz





EL USO SABIO DE LAS FORMACIONES puede ahorrarte muchos quebraderos de cabeza. Algunos jugadores no saben que si dejan apretado el botón del ratón al poner el cursor sobre un retrato de un personaje, pueden cambiar su posición relativa a los otros miembros del grupo. Aprovecha esta función para asegurarte de que los arqueros y magos quedan en la retaguardia del grupo mientras que los luchadores quedan situados al frente.

OTRA FUNCIÓN OLVIDADA a menudo es la de asignar los atajos de teclado a configuraciones específicas de combate. Por defecto, pulsar las teclas 1 a 4 equivale a seleccionar las armas y magias equipadas en ese orden en el inventario para todo el mundo, pero no tiene por qué ser así. Usa ALT+# para asignar a esas teclas a configuraciones específicas. Por ejemplo, haz que al pulsar 3 tus magos seleccionen el hechizo de manos sanadoras mientras los guerreros retienen sus armas equipadas. Así, puedes curar a quien quieras sin preocuparte de que otros personajes dejen de combatir. A veces, cosas tan tontas como estas pueden significar la diferencia entre la victoria y la derrota.

Quiz 5:

¿En qué consiste el hechizo de transmutar?

A. Convierte los objetos en oro.
B. Transforma a los monstruos de bajo nivel en animales silvestres.
C. Muta a un miembro del grupo en un monstruo.



CAPÍTULO 7 EL REY Y EL CASTILLO

Ayuda a Gooqua, el cruzado droog, a matar al dragón con el que lucha. Habla con él y recibirás una nueva búsqueda: matar a un dragón centenario. Sigue por el camino hasta llegar a una bifurcación. El cartel indica que un camino lleva al dragón y el otro al castillo Ehb. El Dragón es una búsqueda secundaria que te reportará oro y diversión: ¡menudo bicho! Si prescindes de matar al dragón y vas directo al castillo, atravesarás una breve caverna. Sigue hasta encontrar a Lord Bolingar, que te encarga la misión de encontrar al rey. También se une a tu grupo como guerrero si lo deseas. Prosigue y toma la dirección del cartel indicador para llegar al dichoso castillo. Pasa por el puente levadizo y toma las escaleras al Este para llegar al comedor. Desde allí, avanza hasta acabar en el lado Norte de castillo. Sube a las almenas y avanza en dirección Norte. Llegarás a la sala de trono, sal por la puerta de atrás y sube por las almenas hasta lo más alto del castillo. Luego empieza a bajar por el otro lado, bajando un tramo de escalera tras otro, hasta un ascensor circular. En los calabozos, está el rey. Avanza por el único camino posible sin abrir puertas, y al final llegarás a una sala en donde el rey te encargará las dos últimas búsquedas: encontrar la cámara de las estrellas y derrotar a los secks.

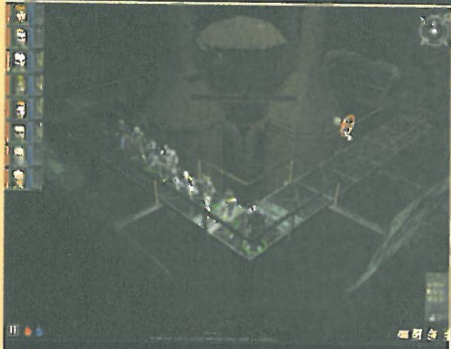


CAPÍTULO 8 LA CÁMARA DE LAS ESTRELLAS

Sal por las puertas que hay tras la celda del rey, y continúa hacia el Sur hasta una puerta. Ábrela y sigue hacia el Oeste hasta otra puerta. Llegarás a una habitación grande con jaulas colgando del techo. Baja las escaleras para ir al otro lado y alcanzar la siguiente puerta, al Norte, que está subiendo más escaleras. Frente a ti hay unas puertas cerradas;



■ Si estás llevando a un grupo grande, asegúrate de que todos suben a la vez en las plataformas móviles, o corres el riesgo de que tus fuerzas se dividan.

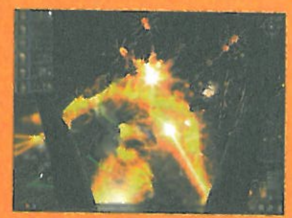


■ Los tramos de muro que tienen un color diferente son accesos que dan a habitaciones secretas.



■ En Glacern, usa el ascensor para subir a lo alto de la torre y pedirle al guardia uno de los libros perdidos.

La batalla final





GOM, EL LIDER DE LOS SECK, no parece que sea un rival demasiado imponente. Aparentemente es un mago Seck un poco más alto y chulo que los otros, aunque está dotado de 8.000 puntos de salud y utiliza conjuros especialmente perniciosos. Con todo, no debería darle problemas a un grupo bien preparado, más que nada porque va a luchar en un combate con franca inferioridad numérica.

CUANDO CONSIGAS DERROTARLO, habrá una breve pausa durante la cual su cuerpo se fundirá con el suelo. ¡No te vayas a pensar que has terminado, porque estará a punto de renacer, pero ahora transformado en una especie de demonio volador! Aprovecha el breve respiro para curar a los miembros del grupo y lanzar hechizos de protección e invocación. La segunda versión de Gom es mucho más peligrosa y tiene 11.000 puntos de salud. Lo peor es que se trae algunos sicarios, así que no descuides la protección de tus magos. Cuando esté a punto de caer adoptará una tercera transformación, en la que te atacará con un chorro de energía. En ese momento lo mejor es que te lances al cuerpo a cuerpo y lo derrotarás en un santiamén.

AVANZA DESPACIO PARA EVITAR QUE TE ATAQUEN MUCHOS MONSTRUOS A LA VEZ Y USA LOS CARTELES INDICADORES PARA ORIENTARTE DENTRO Y FUERA DE LOS CALABOZOS

¿Dónde están los mecenarios?







ZED, RUSK y NAIDI se encuentran en el asentamiento de Stonebridge. Zed es un mago natural y está en la taberna, aburriéndose. Rusk es un guerrero y está en el segundo piso de la posada, durmiendo la mona en una cama. Naidi es una arquera y se está recuperando en el templo. Trabajan por unas 1.000 monedas cada uno.

KRUDOK Y LORU están en glacern. Ve a la posada y los encontrarás, junto al gobernador. Krudok es un guerrero bastante obtuso y Lorun es un anciano mago enano especializado concretamente en magia de ataque. Te ayudarán por unas 3.000 monedas.

PHAEDRIEL está a justo a la salida del campamento nomada, junto al camino, y es una extraordinaria arquera dotada con 20 puntos de destreza y 14 de fuerza. Lo malo es que quizá resulten un poco caros sus servicios cuando la encuentras: ¡nada más y nada menos que 38.000 monedas!

BORYEV es un mago de ataque que está a la salida de las ruinas subterráneas que hay de camino al nigromante. En la fortaleza Kroth puedes reclutar a Rhut, el caballero, y camino a la ciudadela de los droogs encontrarás a Ulfgrim, otro caballero. Lucharán contigo por unas 400.000 monedas.

recuerda donde están, que luego volveremos a ellas. Ahora ve al Oeste y pulsa el dispositivo estrellado que hay en el suelo. Las secciones del puente descenderán para que puedas cruzar y llegar a la cámara de las estrellas. Pulsa en cada una de las estatuas para orientarlas todas hacia el centro y así cumplirás la búsqueda.



CAPÍTULO 9 EL ASEDIO AL CALABOZO

Por fin has llegado al "final showdown"del juego. La primera parte de este extensísimo calabozo está compuesta de celdas que están comunicadas entre sí. Empieza abriendo la puerta que queda al Oeste y sigue avanzando de celda en celda hasta llegar a una habitación con escaleras que bajan hasta un nivel inferior, donde hay una apertura que da a las cavernas de lava. Las cavernas de lava son similares al desierto de los droogs, en el sentido de que tienes que cruzar numerosos puentes con vistas panorámicas. Es un calabozo muy lineal, pero también muy duro, tendrás que recurrir a todos tus recursos y tener un grupo muy bien entrenado. Finalmente llegarás a una zona de ruinas. Cuando veas la bifurcación, toma el camino que hay escaleras arriba hasta que, finalmente y tras derrotar a una última línea de defensa de la élite de los Secks, llegues a una gran plataforma de descenso que te llevará hasta Gom, el peligrosísimo enemigo final del juego con el que tendrás que batirte el cobre. ¡Suerte!

G.P.H.

Soluciones Quiz

1.A. Conjuro de rayos; **2.C.** Magia natural; **3.A.** Armas cuerpo a cuerpo; **4.B.** De todos tus atributos, pero sobre todo del de fuerza; **5.A.** Convierte los objetos en oro.

Counter Strike

GUÍA PARA NOVATOS

¿Estás harto de que te maten una y otra vez? ¿De ser abatido sin ver siquiera de dónde vienen los tiros? En las siguientes páginas vamos a ofrecerte algunos consejos para remediar esa situación.



Este popular juego de acción puede resultar a veces increíblemente frustrante. Como es un juego online, el nivel de dificultad de una partida no depende del ordenador, sino de los competidores humanos. Y créenos, hay tipos ahí fuera que viven, comen y respiran «Counter Strike» a diario, y que han llegado a adquirir tal habilidad que casi parece que tienen poderes telepáticos. Los novatos en este juego lo tienen muy difícil para prosperar. Ni siquiera acudiendo a servidores exclusivos para principiantes, ya que la mayoría de las veces siempre hay algún que otro grupete de veteranos que se dedica a dar caza a los novatillos por pura crueldad. Sí, el mundo es una jungla ahí fuera...
Por todo esto hemos decidido preparar esta pequeña guía para que todos aquellos que quieran iniciarse en este fascinante juego lo hagan con buen pie. Leer esta guía no te convertirá en un superjugador instantáneamente, eso es algo que sólo tu destreza y la práctica puede conseguir. Ahora bien, si sigues los consejos que te damos aquí, pronto descubrirás que tu técnica mejora rápidamente. Y recuerda: siempre que te maten en una partida de «Counter Strike», razona los motivos por los que te han abatido, y procura no repetir otra vez el mismo error. Vamos a ver cómo triunfar:

Escoge tus armas





■ **NO TE COMPLIQUES LA VIDA:** Tus armas preferidas deberían ser siempre las más sencillas de utilizar, y que te sirvan en cualquier distancia. Es tentador comprarse o recoger del suelo el rifle Artic, que es el más poderoso del juego, pero ten en cuenta que tus oponentes son seguramente veteranos expertos en el combate a larga distancia. Espera a tener dominado el uso de las armas básicas antes de pensar en meterte en duelos de francotirador. Tu mejor estrategia, al menos hasta que adquieras más experiencia, es pegarte a un jugador experto y proporcionarle fuego de apoyo con un arma automática. Observa todos sus movimientos y tácticas.

■ **LO BARATO NO TIENE POR QUÉ SER MALO** y con armas que no cuesten mucho dinero puedes desenvolverte perfectamente bien. Según el dinero de que dispongas o las armas que encuentres, te recomendamos la ametralladora K&M y los rifles CV-47, Krieg552 y M4A1 o Bullpup. Todo lo demás lo puedes dejar para los veteranos. Las gafas de visión nocturna no las necesitas, te basta con ajustar el gamma al máximo y subir el brillo de tu monitor. Por supuesto, siempre deberías comprarte un chaleco y un casco antibalas, ya que en el peor de los casos, puedes recoger un arma del suelo.

Muévete con gracia



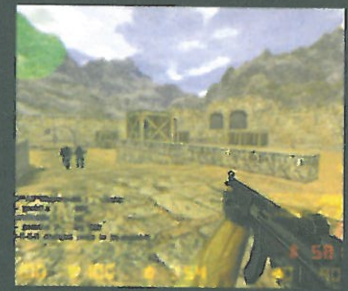


■ **AVANZAR CIEGAMENTE HACIA EL ENEMIGO** en cuanto le ven mientras dejan apretado el gatillo de su arma automática es uno de los fallos más comunes de los novatos. Para empezar, nunca deberías avanzar y disparar a la vez. Tu primera reacción al ver un enemigo debería ser agacharte o comenzar a dar pasos laterales mientras disparas. Las ráfagas largas son poco eficaces y perjudican a tu movilidad, usa ráfagas cortas para que el retroceso no te haga perder precisión. Naturalmente, todo esto sólo se aplica en las distancias medias y largas. Si lo tienes a bocajarro, en este caso no dudes y aprieta el gatillo a fondo.

■ **APROVECHA EL MODO ESPECTADOR** para aprender tácticas eficaces. Cuando estés muerto, activa el modo seguimiento sobre un jugador que vaya en las primeras posiciones de la clasificación. Analiza bien cómo se mueve, los lugares del mapa a los que se dirige, sus técnicas de combate... puedes aprender un montón viendo cómo juega un jugador experto, y te servirá para familiarizarte con los entresijos del mapa. Suena raro, pero durante tus primeras sesiones de juego puedes aprender más sobre «Counter Strike» mientras estás muerto que mientras estás jugando.

Familiarízate con el terreno





■ **LA COMUNICACIÓN** por voz es empleada por muchos clanes de «Counter Strike» para coordinar sus movimientos y jugar como un equipo. Pero tú, que eres un novato y juegas como un "lobo solitario", no vas a poder disfrutar de esas ventajas. Por ello, te recomendamos jugar en mapas sencillos en los que el trabajo en equipo sea lo más intuitivo posible. Dust, Aztec e Italy son tres excelentes mapas para principiantes, fáciles de memorizar y que se prestan a la cooperación sin mucho esfuerzo. Assault también es bueno para empezar, pero sólo si eres terrorista.

■ **LA VELOCIDAD** es fundamental en muchos mapas. Llegar a un punto clave antes que el enemigo puede otorgarte una ventaja enorme cuando se produzca el primer tiroteo. No esperes a terminar tus compras para empezar a correr hacia esos puntos clave; la "zona de compras" se extiende unos pocos metros más allá del punto de salida, así que puedes ir terminando tus compras mientras te mueves. Por supuesto, es fundamental que memorices los atajos de teclado que se corresponden a cada artículo que quieras comprar para no perder tiempo mirando el menú.

Gestiona tu munición



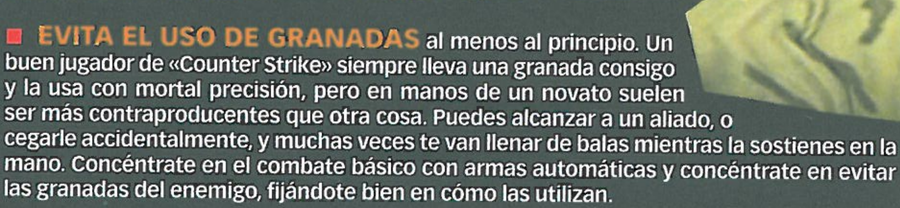
■ **RECARGA TU ARMA EN PRIVADO.** Si en mitad de un furioso tiroteo te quedas sin balas, corre a ponerte a cubierto inmediatamente mientras recargas. Puedes estar seguro de que, aunque hayas tomado por sorpresa a un enemigo, no te va a dar tiempo a poner un cargador nuevo y rematarle sin que te abatan a ti antes. Procura que tu arma esté siempre a tope de balas antes de cada tiroteo. Y no dispares a lo loco, asegúrate de que tienes a tu objetivo en el punto de mira antes de abrir fuego.

■ **COMPRA LA MUNICIÓN JUSTA,** no tiene sentido que vayas por ahí cargado de balas si luego te van a matar a la primera de cambio porque no te quedó dinero para el chaleco antibalas. Un cargador extra es todo lo que necesitas, y si llegara el caso de que te quedases sin munición, siempre puedes recoger un arma del suelo para ir tirando. Tampoco te olvides de la pistola básica: quizá no sea suficiente para matar a un enemigo que esté a tope de salud, pero para cuando te hayas quedado sin munición, lo más probable es que ya esté bastante tocado por los tiroteos anteriores de la partida y puedas matarle con ella.

Lo que no debes hacer



■ **EVITA EL USO DE GRANADAS** al menos al principio. Un buen jugador de «Counter Strike» siempre lleva una granada consigo y la usa con mortal precisión, pero en manos de un novato suelen ser más contraproducentes que otra cosa. Puedes alcanzar a un aliado, o cegarle accidentalmente, y muchas veces te van llenar de balas mientras la sostienes en la mano. Concéntrate en el combate básico con armas automáticas y concéntrate en evitar las granadas del enemigo, fijándote bien en cómo las utilizan.



■ **NO TE ACHANTES** cuando estés acompañando a alguien con fuego de apoyo, incluso si os encontráis con una situación de inferioridad numérica. No es que la cobardía esté mal vista, es que tienes muchas más posibilidades de sobrevivir si peleas con alguien a tu lado: no sólo duplicas tu potencia de fuego, sino que los disparos del enemigo se tienen que dividir entre dos blancos. No vas a encontrar mejores condiciones de combate más tarde si sales corriendo, y lo más probable es que terminen por cazarte como a un pichón.



C&C Renegade

Solo ante el peligro

Si vas de tipo duro y te afeitas a cuchillo, pocas veces encontrarás desafíos como los que realmente te mereces. Por suerte, salvar al mundo, parece ser uno de ellos. Sobre todo, si aceptas resolver las 12 misiones que este juego te propone en el modo individual. ¡Ánimo, que empieza la cuenta atrás!



Los obeliscos de NOD son tan peligrosos como lo eran en los juegos de estrategia de la saga. Acaba con ellos de lejos.



En las torres de vigilancia que hay edificadas a lo largo de la costa nos esperan algunos ítems, como el rifle de francotirador.

Quizá este juego pueda parecer corto, si contamos sólo su número de misiones; pero lo cierto es que la complejidad de éstas es tal que completarlas requiere mucho tiempo y esfuerzo. Te explicamos cómo lograr los objetivos principales de la forma más directa, e incluimos algunos bonus y consejos para otros objetivos parciales, pero preferimos no destripar todos sus secretos.



MISIÓN 2: RESCUE AND RETRIBUTION

En cuanto atraques elimina a los soldados NOD, con los primeros rehenes. En la costa está la primera torre de vigilancia, y en ella, un rifle de francotirador. Contacta con el comandante GDI que está en una de las casetas. Te dará un activador de cañón de iones. En la siguiente torre hay un oficial NOD; liquídalo y obtendrás una llave. Usa cargas C4 de control remoto para destruir las torres de artillería que apuntan al mar. Tus barcos podrán llegar a la costa. Ve entonces a la orilla y coge el tanque mediano que ha llegado en el hovercraft aliado. Sigue hacia el puente. Si eres curioso verás la catarata de la que surge el río. Tras ella hay una cueva secreta. De camino a la "Mano de los NOD", infíltrate en la iglesia y rescata a los aldeanos y al párroco. Te darán otra valiosa llave. Fulmina todas las ametralladoras antiaéreas. Cuando veas el edificio, destruye el silo SAM para que el helicóptero aliado despliegue efectivos de infantería; acaba rápidamente con el buggy que defiende la estructura. En la "Mano de los NOD", localiza y mina el centro neurálgico del edificio para que no reaparezcan refuerzos. Al fin, dirígete al centro de comunicaciones. E allí está el terminal que controla el panel de apertura del centro de detención. Una vez activado, destruye el edificio con explosivos y ve al campo de concentración a liberar prisioneros.

Dr. Livingstone, supongo...

NO ES ALGO NECESARIO para la resolución de las misiones, pero si eres un poco curioso y te dedicas a explorar cada rincón del mapa posiblemente descubras algún ítem valioso, necesario para acceder a zonas secretas o a objetivos terciarios.

EN ESTA GUÍA hemos intentado ser lo más precisos posibles en las localizaciones, aunque puede que nos hayamos dejado algo en el tintero... o quizás lo hayamos hecho ex profeso. Sea como sea, rebusca en cada rincón como norma general, ya que junto a bidones, ascensores, contenedores o utensilios de adorno suele haber siempre repuestos de munición, botiquines o armas especiales. La vida te da sorpresas, sorpresas te da la vida...

COMPLETANDO algunos objetivos secundarios conseguirás que determinados personajes te obsequien con utensilios de lo más útiles para la misión.



MISIÓN 3: ARMORED ASSAULT

▶ **CON EL VEHÍCULO** "hummvee", asegura la primera torre de vigilancia, para acto seguido destruir el helipuerto y evitar así la llegada de nuevos refuerzos de tropas a bordo de vehículos aéreos de transporte del NOD.

A continuación, deberás asegurar totalmente las tres primeras casetas, e inmediatamente se te proporcionará un mortífero "Mamut" como vehículo de transporte y ataque, de gran utilidad para combatir un tanque mediano NOD, así como para destruir el silo SAM antiaéreo. En la siguiente bifurcación podrás tomar dos caminos. Por el de la izquierda podrás asegurar el lugar de abastecimiento de combustible NOD, y cumplir con ello otro objetivo secundario de la misión. Más tarde deberás destruir otro silo SAM. Siguiendo el camino acaba con otros dos silos SAM y sendas torretas antipersonales, así como con un tanque y varios soldados.

▶ **LA COMBINACIÓN** de rifle / lanzacohetes / ametralladora es esencial para dar a cada enemigo su merecido. Adicionalmente, si acabas rápido con los helicópteros, evitarás que desplieguen nuevos efectivos de a pie. De nuevo se te proporcionará un tanque mediano, pero su utilidad será escasa, ya que el obelisco de luz NOD impide cualquier acercamiento imprudente (si llevas un nivel alto de salud puedes intentar llegar a su base, aunque no es muy recomendable). Tras acabar con varias oleadas de refuerzos, te adentrarás en la presa para poner una carga C4 en su centro neurálgico. Busca luego la forma de destruir la planta energética. Cuando puedas acercarte al obelisco sin peligro, dirígete al portón junto a él para infiltrarte en la red de túneles de la montaña. Te toparás con una fuente de tiberio y tres máquinas de procesamiento de mineral, custodiadas por varios efectivos enemigos (helicóptero Apache incluido).

▶ **CAMINANDO** por el siguiente túnel llegarás hasta la "Mano de los NOD", habitada por numerosos soldados a los que no les hará mucha gracia verte, como te puedes imaginar. Será conveniente que destruyas el edificio antes de continuar, poniendo un cañón de iones en su interior, o bien destruyendo su centro neurálgico como de costumbre. Finalmente, dirígete al otro lado de la es- ▶▶

Quiz 1

¿Qué debes hacer para evitar que los helicópteros aparezcan una y otra vez?

A. Eliminar a los oficiales o destruir el helipuerto.

B. Dispararles con el rifle de francotirador.

C. Destruir a todos los helicópteros que salgan con el lanzacohetes.

tructura, donde te enfrentarás con el quisquilloso y peligroso enemigo, Mendoza. Demuéstrale todo lo que has aprendido y en cuanto huya, sólo te quedará llegar hasta la bodega del carguero para dar por finalizada esta misión.

Quiz 2

Si disparas con un arma de tiberio a un engendro que ha mutado a partir de ese mineral...

A. El tiberio rebota.

B. El mutante recupera su energía.



MISIÓN 4: THE PLOT ERUPTS

▶ TRAS LA PERSECUCIÓN aérea llegarás a la costa de las instalaciones de comunicaciones NOD. Para ir a la base enemiga, antes deshabilita cuantas baterías de artillería y silos SAM encuentres. En el ascenso a la cima, hallarás muchos frentes de resistencia, así como una catarata que oculta valiosos ítems. Tras dinamitar el cañón antinaval, sigue el camino establecido para llegar a la base, o bien desciende por un sendero que lleva al mismo lugar, pero a través de una cueva en la que encontrarás un datadisc y varios objetos.

▶ EN EL RECINTO ENEMIGO, es preciso acabar con toda amenaza hostil, primero con los oficiales NOD, que solicitan refuerzos. Destruye la recolectora para entorpecer el procesamiento de mineral. En la refinería de tiberio hay una llave verde de acceso al terminal de control del centro de comunicaciones, donde hay otra llave amarilla para entrar en lugares clave de otros edificios. Una vez hecho esto, sólo te queda ir al puerto para infiltrarte en el submarino del NOD, estacionado allí.



■ Es importante que agudices la vista, puesto que en los rincones más insospechados suele haber sorpresas, como sucede en esta cueva.

■ En varias misiones contarás con la ayuda de las tropas GDI, aunque su labor será básicamente de cobertura.

■ Seguir los consejos que se te ofrecen al principio de cada nivel, es siempre una estupenda idea.

Cuida de tus vehículos





QUE TE HAYA "LLOVIDO DEL CIELO" un potentísimo tanque "Mamut" con el que combatir al enemigo o que te encuentres un velocísimo buggy sin conductor no significa que en ellos seas invulnerable... En realidad estos aparatos te servirán para salvar determinados obstáculos de mayor dificultad, o simplemente para hacerte algo más llevaderas determinadas travesías.

SI CAES EN EL ERROR de pensar que eres indestructible dentro de estos juguetitos, pronto te darás cuenta de que te has quedado compuesto... y sin trasto. No hay nada más prudente que calcular posibles emboscadas y puntos ciegos desde los que pueden llegar a atacar los soldados del NOD. Un tanque medio puede acabar de un solo disparo con el enemigo, pero si te metes en el fuego cruzado de los soldados lanzacohetes, no durarás más de veinte segundos a cubierto. Lo dicho, cuida tus vehículos como cuidarías el coche de tu padre, y ten en cuenta que a veces es más recomendable realizar una labor de limpieza selectiva a pie que intentar matar moscas a cañonazos (y nunca mejor dicho).

SI MUERES NO TENDRÁS MÁS REMEDIO QUE VOLVER A COMENZAR EL NIVEL, PERDIENDO TODAS LAS ARMAS Y OBJETOS QUE TUVIERAS



MISIÓN 5: STOWAWAY

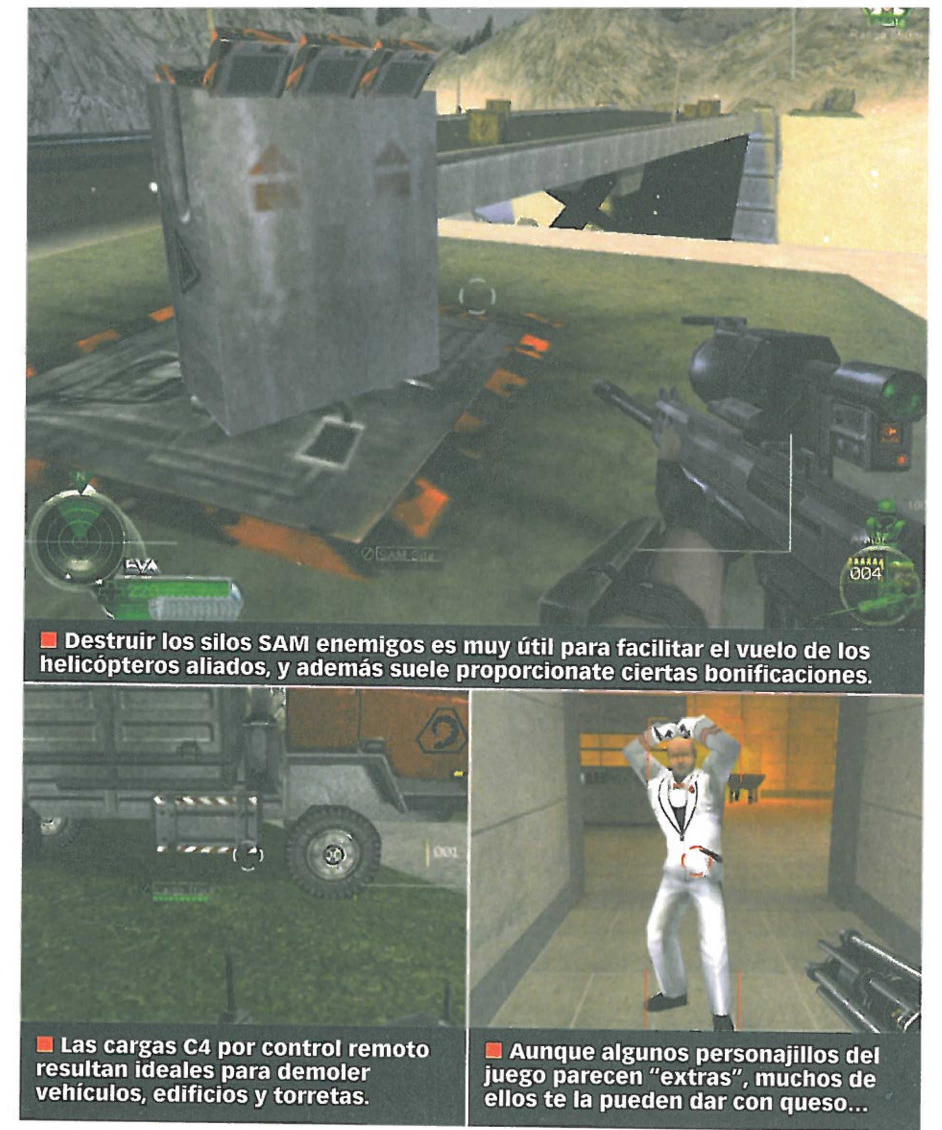
▶ EMPIEZA SABOTEANDO los habitáculos de los torpedos, pulsando la tecla de "usar" sobre cada silo, de forma que queden inutilizables. Presta atención a tus enemigos, ya que te toparás con peligrosos soldados "Black Hand". Lo siguiente es deshabilitar los cuatro motores del barco, disparando a sus terminales de control en la sala de máquinas.

▶ UNA VEZ HECHO ESTO, usa los ascensores de esa sala para llegar a los prisioneros, pero antes necesitarás la llave amarilla que tiene el contramaestre. Para ello, ve a la enfermería y róbale la llave verde al científico, que a su vez abre las compuertas de la cubierta donde está el contramaestre. Liquídalo y obtendrás la llave amarilla. Ahora, debes regresar al punto de partida –donde estaba atracado el submarino– para recorrer el otro lado del barco, donde "dar caza" al capitán del barco, destruir un Apache y sabotear un silo de misiles. Cuando consigas la llave del submarino, roja, tan sólo te quedará regresar de nuevo a donde se encuentran los prisioneros y defenderlos de los ataques de los soldados NOD. En esta misión no hay objetivos bonus terciarios.



MISIÓN 6: DEADLY REUNION

▶ EL ESCUADRÓN de comandos GDI "Dead 6" ha caído bajo fuego enemigo, y está desperdigado por un poblado sometido por los NOD. Debes infiltrarte para rescatar a sus miembros en peligro y proteger a las víctimas



■ Destruir los silos SAM enemigos es muy útil para facilitar el vuelo de los helicópteros aliados, y además suele proporcionate ciertas bonificaciones.

■ Las cargas C4 por control remoto resultan ideales para demoler vehículos, edificios y torretas.

■ Aunque algunos personajillos del juego parecen "extras", muchos de ellos te la pueden dar con queso...

Morir tiene un precio

«RENEGADE» propone una dinámica de juego muy activa, a pesar de la enormidad de los escenarios y de la duración de las misiones. No te contamos ningún secreto si te decimos que cada esquina esconde una sorpresa más o menos desagradable. Además, si mueres, no tienes más remedio que volver a empezar el nivel de cero, perdiendo todas las armas y objetos que hubieras reunido celosamente hasta el momento.

ES MUY IMPORTANTE echar mano del salvado rápido siempre que completes un objetivo parcial o elimines a enemigos especialmente duros, sobre todo en las últimas cuatro misiones de la campaña. El que avisa no es traidor...

NO RESULTARÁ RECOMENDABLE, sin embargo, salvar la partida en momentos críticos en los que te encuentres en pleno fuego cruzado o te hayas quedado con cinco o seis puntos de vida. En esos casos será mejor retomar puntos anteriores, en los que tu integridad física (y espiritual) quede asegurada. No hay nada más tedioso que tener que volver a empezar una misión en la que hemos invertido varias horas de juego continuado.

civiles que te sea posible. Presta atención a los balcones más altos, pues los soldados lanzacohetes suelen tomar posiciones elevadas para atacarnos de una forma coordinada, mientras que los francotiradores se esconden tras ventanales oscuros. Para completar los objetivos secundarios, intenta buscar puestos de la resistencia rebelde bajo amenaza NOD, y defiéndelos con uñas y dientes.

▶ **DEBERÁS RESCATAR** a Gunner y Hotwire en primer lugar. A continuación, al ir a reunirte con Deadeye, te toparás con algunos miembros de la resistencia que te pedirán escolta. También verás que en la zona hay un obelisco en construcción; si eliminas a los ingenieros conseguirás detener las obras y evitar que se erija esta peligrosa defensa.

Antes y después de reunirte con Deadeye las cosas se complicarán un poco, ya que en tu camino te toparás varias veces con el temible Mendoza, así como con numerosos cuerpos de élite aerotransportados. Si te haces con un potente tanque lanzallamas las cosas serán más sencillas. Cerca de la mansión del final, busca a una viejecilla custodiada por dos oficiales NOD; el pueblo te lo agradecerá.

Finalmente, atrinchérate en la catedral junto a tus hombres para acabar con los helicópteros, los tanques de artillería pesada y los Black Hand avanzados, que tratarán de acabar con tu equipo.



MISIÓN 7: THE GRIP OF THE BLACK HAND

▶ **LA PRESIÓN ENEMIGA** va a ser constante, ya que cada disparo que efectúes hará saltar la alarma, provocando la llegada de refuerzos. Por ello, será conveniente que recorras en primer lugar el jardín con forma de laberinto que hay tras uno de los primeros portones de la plazoleta con la estatua, hasta llegar al MCT que maneja la seguridad del recinto; no lo pienses dos veces y destrúyelo. Eso sí, permanece alerta a las ametralladoras de defensa automática, ubicadas en techos y rincones ciegos del castillo. Hazlas añicos.

En la medida de lo posible, intenta escoltar hasta un lugar seguro a una de las rebeldes ocultas en la plazoleta central, y destruye el helipuerto para evitar la llegada de refuerzos.

▶ **UNA VEZ HACKEADO** el terminal que hay dentro del castillo, se te proporcionará la llave de acceso a los calabozos de la parte baja. Si te resulta posible, rescata a uno de los prisioneros. En cuanto llegues hasta los científicos se organizará una buena pelea y tendrás que escoltar a Sydney Mobius hasta el helipuerto exterior, lugar en donde el implacable Mendoza intentará detenerte (es su deber). Una cosa más: los libros proporcionan la sabiduría, y a veces las armas son la sabiduría.

Quiz 3

¿Es posible llegar hasta la base de un obelisco de luz?

A. Sí, si eres rápido y tienes la salud al máximo.
B. No, no es posible.
C. Sí, andando muy lento.



MISIÓN 8: OBELISK OF OPPRESSION

▶ **ESTÁS EN EL POBLADO** donde habías dejado al escuadrón "Dead 6", una vez más. Lo primero será evacuar a todo el grupo hasta una zona segura, lo mas lejos posible del radio de acción de la explosión nuclear.

Para alcanzar la distancia mínima de seguridad es imprescindible barrer balcones y posibles escondrijos de soldados lanzacohetes y guerreros químicos, así como destruir vehículos APC blindados y hasta algunas torretas de artillería.

Una vez a salvo, conduce al equipo a la zona de carga del helicóptero. Dos camiones con silos SAM protegerán el espacio aéreo: así que, evita que sean destruidos. Ahora tendrás que llegar al obelisco para deshabilitarlo. Antes de llegar hasta un chaflán protegido por francotiradores y soldados láser te pedirán que rescates a un grupo rebelde atrapado, pero es conveniente "limpiar" bien la zona antes de exponer a los civiles al fuego cruzado. Más adelante se te proporcionará un valioso tanque medio, que deberás proteger de los ataques de los lanzacohetes. Poco a poco te irás topando con un mayor número de vehículos de artillería.

▶ **LA DESTRUCCIÓN DE** unos misiles de Napalm (en cajas de madera), es tu siguiente objetivo; eso sí, con mucho cuidado para no resultar herido por la onda expansiva. Cuando llegues al obelisco detente para no ser alcanzado por su láser. Acaba con todos los ingenieros que lo cubren, con el rifle de precisión, y luego, destruye el obelisco con el tanque. ▶▶

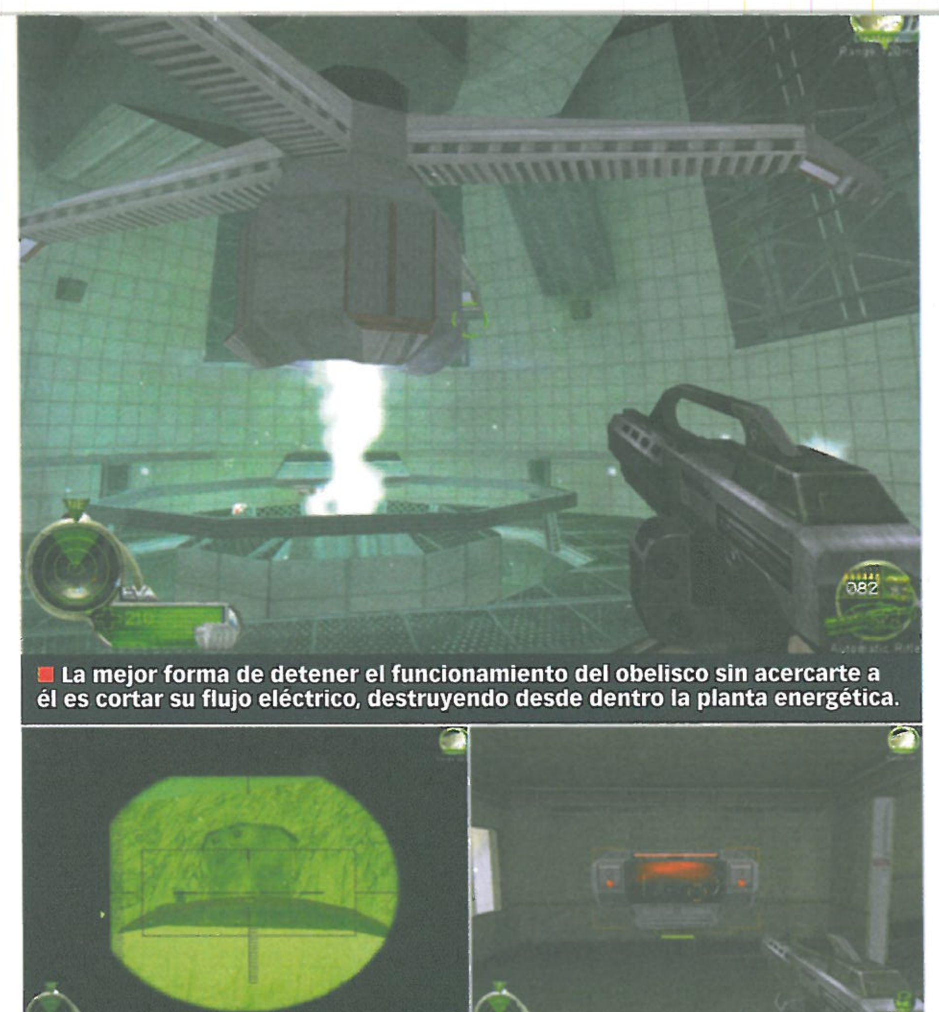
Mucho cuidado, pues el obelisco está custodiado por un vehículo invisible que te atacará sigilosamente cuando te acerques. Por último, y para terminar esta misión, tan sólo tendrás que enviar directo al infierno al convoy de misiles SSM.



MISIÓN 9: EVOLUTION OF EVIL

▶ ESCUDRIÑA BIEN el terreno y hallarás un buggy en el campo de basket tras la cárcel. Destruye el helipuerto. Fuera del recinto, sólo hay arena y hostilidad. Suerte que tienes un buggy y un tanque mediano a tu disposición. Como no te sobra la munición es recomendable cruzar al otro extremo rápidamente con el buggy.

▶ EL ESCENARIO se llenará de tanques invisibles, de black hands, soldados lanzacohetes, helicópteros y un sinfín de adversidades. También hay una cueva secreta. Dentro del edificio, si destruyes el MCT del primer laboratorio verás otro objetivo terciario. A continuación, busca al doctor Mobius y destruye los MCT's de los dos laboratorios restantes. Pasillos y combates...hasta llegar a una puerta de cristal cónico. Dentro están los laboratorios mencionados y el ascensor que lleva al doctor Mobius. Una vez frente al Raveshaw mutante, esquiva sus agarrones y espera a que salte a la plataforma elevada para dispararle desde abajo. Si has llegado hasta aquí con el arma portátil de iones, la cosa es más sencilla. Si no, vacia varios cargadores de láser o ametralladora en su cabeza.



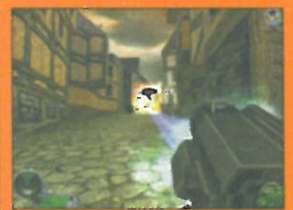
■ La mejor forma de detener el funcionamiento del obelisco sin acercarte a él es cortar su flujo eléctrico, destruyendo desde dentro la planta energética.

■ El zoom del francotirador no sólo es útil como elemento de disuasión, sino también ¡como catalejo!

■ El "MCT" es el punto neurálgico de los edificios y en él es donde deberás colocar las cargas explosivas.

Conoce a tus enemigos





SI POR ALGO DESTACA «Command & Conquer: Renegade» es por la gran variedad de soldados enemigos, por no mencionar el amplio abanico de armas que puede llegar a manejar cada uno de ellos. Sin embargo, hay ciertas reglas que bien aprendidas pueden sacarte de más de un aprieto, ya que todos son más o menos vulnerables en función del correctivo que utilices contra ellos...

LOS GUERREROS QUÍMICOS son casi inmunes a las armas de tiberio, del mismo modo que los lanzallamas son muy resistentes al fuego. A estos habrá que dispararles con armas convencionales. Si lanzas ráfagas de tiberio a los mutantes, estos se reforzarán puesto que están formados a partir de ese mismo mineral. El rifle de francotirador es muy útil para limpiar de soldados lanzacohetes un área determinada, dada la dificultad de ser alcanzados por sus granadas desde grandes distancias... En definitiva: aprende cuál de tus armas conviene utilizar en cada momento, y ante ataques combinados, sé muy rápido intercambiando tu arsenal.
Todo lo dicho en este apartado se puede aplicar también a los vehículos disponibles durante la campaña.



MISIÓN 10: ALL BRAINS, NO BRAWN

▶ EL DOCTOR MOBIUS debe encontrar su traje y tú serás el encargado de escoltarle recorriendo a la inversa el camino. Cuidadín con las torretas del techo y con las emboscadas, porque Mobius irá delante todo el rato. En los primeros pisos te verás envueltos en un mar de láser y disparos, así que agudiza tu ingenio.

Quiz 4

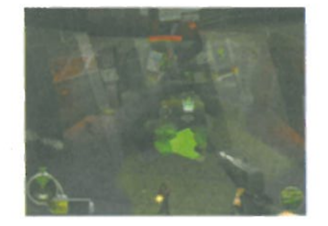
¿Cómo podemos detectar a las unidades invisibles del NOD?

A. Por las variaciones ambientales que emiten.
B. Utilizando la mira de visión nocturna del rifle.
C. Con el lanzallamas.

MISIÓN 11: TOMORROW'S TECHNOLOGY TODAY

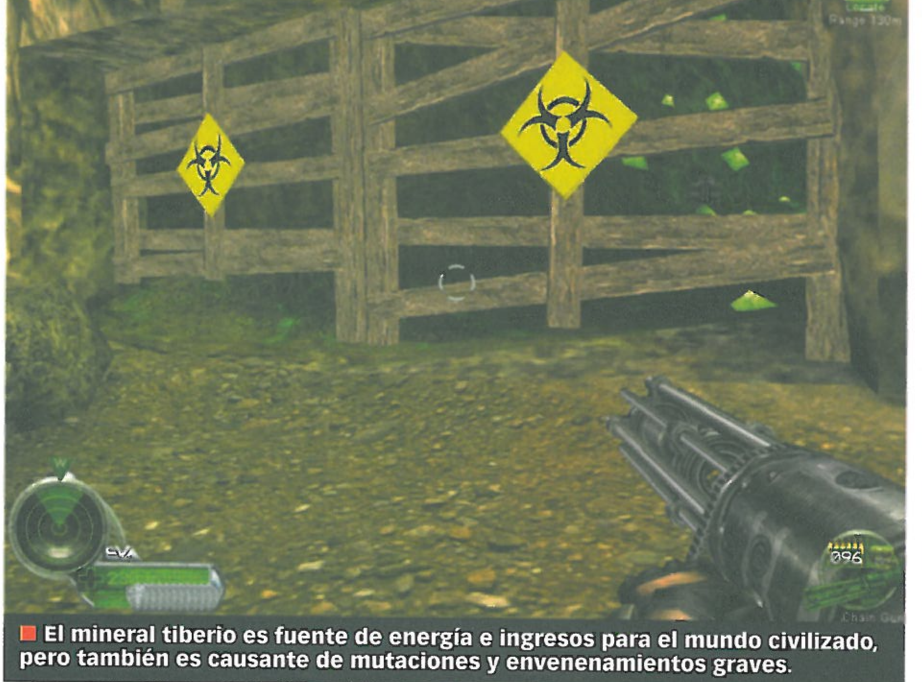
▶ ENTRAR EN EL FUERTE enemigo te exigirá acabar con varias torretas de artillería antitanque, destruir la "Mano de los NOD" para frenar los refuerzos y jugar con los resortes de las compuertas para acceder a las distintas áreas del mapa. Cuentas con un "Mamut" hasta llegar a un punto cerrado, en el que se te proporciona un veloz jeep "Humm-vee" para ir por el resto del lugar.
En esta fase los objetivos terciarios consistirán en derruir los edificios no críticos (silos de tiberio, etc...) Ten en cuenta que no puedes dañarlos desde fuera a no ser que antes termines con el Construction Yard, pues éste los repara de manera automática.
El objetivo básico y final es plantar un cañón de iones frente al templo NOD, pero para ello deberás desactivar la verja láser que cubre su área crítica. Será imprescindible quitar de en medio la planta energética para anular la electricidad.

▶ ES ÉSTA UNA MISIÓN larga pero también una de las más divertidas de la campaña. Y la siguiente será tremebunda. La nave extraterrestre del escenario es otro de los objetivos terciarios: ¿podrás encontrar la llave que da acceso a su interior?



MISIÓN 12: STOMPING ON HOLY GROUND

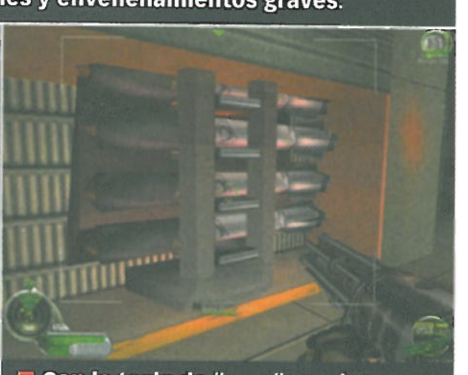
▶ NO DISPONDRÁS de mucha munición, así que escóndete en uno de los pisos que ha dejado al descubierto la



El mineral tiberio es fuente de energía e ingresos para el mundo civilizado, pero también es causante de mutaciones y envenenamientos graves.



Si rescatas a todos los prisioneros que te encuentres, es muy posible que te acaben siendo de utilidad.



Con la tecla de "usar" puedes sabotear numerosos objetivos militares del NOD.

Edificios duros de pelar





QUIENES ESTÉN ACOSTUMBRADOS a jugar con el «Command & Conquer» clásico pensarán que eso de demoler edificios es tan sencillo como disparar desde fuera a las paredes de la estructura, y adiós... Pues no, señor, nada más lejos de la realidad. En «Renegade» destruir un edificio generalmente exige varios pasos concretos. En primer lugar, la mayoría de edificios no pueden ser destruidos desde fuera porque siempre hay un técnico en el interior que se encarga de repararlos.

EN SEGUNDO LUGAR, cuando ya hemos limpiado su tripas de elementos indeseables y procedemos a machacarlo, nos percatamos de que necesitamos invertir prácticamente todo nuestro arsenal en demolerlo... Para más inri, si deseamos buscar el MCT (punto neurálgico del mismo), éste siempre se encuentra fuertemente protegido por medidas de seguridad, como llaves o tropas especiales. Así pues, para completar con éxito semejante tarea es necesario que tengamos acceso a la estructura y coloquemos cargas explosivas en su MCT, o bien plantemos un cañón de iones que fulmine su perímetro... Todo un trabajo de artesanía.

PARA DEMOLER UN EDIFICIO POR COMPLETO ES IMPRESCINDIBLE QUE COLOQUES CARGAS EXPLOSIVAS EN SU NÚCLEO VITAL O BIEN, QUE PLANTES UN CAÑÓN DE IONES EN SU INTERIOR

Items y enemigos persistentes







EN LAS PRIMERAS MISIONES los enemigos son limitados y los items aparecen en lugares muy localizados, pero conforme avances verás que hay puntos de "respawn" o reaparición fijos, tanto para enemigos como para armas y botiquines.

ESO SIGNIFICA que en determinadas áreas convendrá correr antes que disparar, a no ser que quieras seguir matando soldados hasta el infinito. A partir de la misión cuatro puedes encontrar fácilmente puntos clave o acciones determinadas que impiden la aparición de enemigos, aunque algunos lugares serán siempre un completo hervidero de peligros, hagas lo que hagas.

ALGUNOS BOTIQUINES reaparecen al cabo de un tiempo, aunque ya los hayas recogido antes. Si recuerdas bien estos puntos, siempre podrás volver en momentos en los que tu nivel de salud haya descendido catastróficamente.

PERO CUIDADO, porque la nota graciosa de todo esto está en el hecho de que recoger algunos items activa la salida de nuevos enemigos...

explosión del cañón de iones. En dos de esos pisos hay peligrosas torres de techo que disparan láser rojos, y además, todo está repleto de black hand invisibles y lanzacohetes.

▶ PUEDES OPTAR por salir "por patas" hasta el sótano, o hacer frente a las hordas que te atacarán. Sea como sea, no te detengas en ningún lugar, pues el ejército NOD envía paracaidistas en oleadas intermitentes... e interminables. Una vez abajo, extrema la precaución al pasar bajo las torretas de techo. Intenta atraer a los enemigos en grupos de sólo dos o tres. En todo caso, deberás recorrer millas antes de llegar a una zona muy peligrosa, llena de guerreros mutantes de gas tiberio. Si les das esquinazo sin salir muy mal parado encontrarás el laboratorio de la doctora y te enfrentarás a multitud de soldados stealth. Sydney está retenida en el piso más alto –fíjate bien en que los guerreros stealth dispararán a los mutantes que pretendan llegar allí–. Por último, sólo te queda armarte de valor para enfrentarte al terrible enemigo final, tarea exclusiva para un comando especializado como tú...

▶ ANTES, UN CONSEJO: Intenta alejarte del tumulto de stealths y baja por la pasarela al piso inferior, para que tengan que acudir de uno en uno. Divide y vencerás... hasta que Kane amenace de nuevo la paz mundial.

J.M.

Quiz 5

¿Qué forma o formas hay para destruir por completo un edificio?

A. Con el lanzagranadas.
B. Con un tanque mamut
C. Con armas por fuera, con un cañón de iones, o destruyendo el MCT.

Soluciones Quiz

1.A. Eliminar a los oficiales o destruir el helipuerto. **2.B.** El mutante recupera su energía. **3.A.** Sí, si eres rápido y tienes la salud al máximo. **4.A.** Por las variaciones ambientales que emiten. **5.C.** Con armas desde fuera, con un cañón de iones, o destruyendo el MCT.



Real War

CONSEJOS PARA LA VICTORIA MÁS APLASTANTE

Decía un famoso general que la victoria sólo está reservada a los más valientes. Bueno, en estas dos páginas vamos a ayudar incluso a los que no lo sean tanto con unos consejos sobre cómo sacar el máximo rendimiento a todas unidades y cómo aplicar unas tácticas dignas del mejor estratega. ¡Victoria!

La variedad de situaciones que recrea un juego de estrategia en tiempo real impide dar consejos infalibles al 100% Sin embargo, existen una serie de pautas que se deben seguir para lograr una victoria más sencilla y con menos bajas. El primero de ellos sería construir la base lo bastante dispersa como para no ser blanco de armas de destrucción masiva (silos de misles, Scuds, etc.) pero "recogida" para que sea fácilmente defendible. En cuanto a los edificios a construir siempre se debe empezar por un par de almacenes de suministros con sus generadores así como un centro de operaciones terrestre y un centro de vehículos. El resto de instalaciones puede esperar a que haya recursos. Las tanquetas bastan en las primeras misiones para defender la base de ataques terrestres.

Nociones Básicas





CONSTRUIR CON CABEZA nuestra base es una norma que no se debe saltar. Los depósitos de suministros y los generadores de energía deben estar en el centro del campamento y rodeados por defensas AA ya que son los primeros objetivos que la IA del ordenador ataca. Sin energía, no se puede construir nada... Del mismo modo nuestro ataque debe seguir esta misma pauta y continuar posteriormente con las fábricas de armamento enemigo.

VER SIN SER VISTO es otra máxima de la guerra. En el juego esto se traduce en dos puntos: por un lado que conviene desplazar unidades usando el mínimo zoom posible para ver más espacio (usar solo el zoom para ataques muy concretos) aunque todo se haga más pequeño. Por otro lado hay que construir cuanto antes la Inteligencia terrestre y poner en órbita un satélite espía para saber como se mueve el enemigo. Controlar la orografía es tener poder.

Hora de ir al ataque





ATACAR UNA BASE bien defendida es muy complicado. La rutina que mejor funciona es formar grandes grupos de helicópteros de ataque o bombarderos (o incluso lanzamisiles Scud) y atacar simultáneamente a las defensas antiaéreas usando las teclas F4, F5 y F6 para esquivar sus misiles. Sin ellas el ataque será más fácil usando luego superbombarderos para terminar el trabajo. Si previamente se pone en vuelo un avión de guerra electrónica el éxito será completo. Esta táctica no suele fracasar.

EL ÉXITO DE UNA FORMACIÓN terrestre es el equilibrio. Los vehículos con mayor poder destructivo tienen cadencias de tiro bajas y quedan mucho tiempo expuestos al fuego enemigo. Alternar artillería autopropulsada y lanzacohetes con tanques y vehículos antiaéreos en proporción 2 a 1 es lo mejor. Después es imprescindible formar el grupo con "Ctrl + un número" (Ctrl + 1 por ejemplo) para que se desplacen y ataquen juntos. La asignación rápida de órdenes es crucial para los ataques.

Grupos Compensados





LA ANTIGÜEDAD ES UN GRADO en este juego. Las unidades con más bajas a sus espaldas se convierten en unidades letales (una estrella azul o dorada las distingue). No las pierdas bajo ningún concepto e inclúyelas en grupos de ataque compensados con defensa antiaérea. Si eres del E.R.S. escoge baterías móviles antes que blindados antiaéreos. Son más caras pero mucho más eficaces. Utilizar sabiamente a tus unidades veteranas puede desequilibrar la balanza a tu favor.

NO HAY BANDOS MEJORES. Cada uno tiene sus puntos fuertes y débiles. La aviación por ejemplo es mejor en los aliados pero las mejores defensas AA son de los rebeldes. En tierra los rebeldes tienen camiones minadores y mejores tanques y lanzacohetes. Los aliados por su parte tienen quitaminas y los mejores aviones contracarro. En el mar la cosa está más igualada aunque los submarinos nucleares aliados permiten atacar desde más lejos con los misiles de crucero.



La otra guerra





EN LA GUERRA TODO VALE, al igual que en el amor, así que prepárate a usar todo tipo de triquiñuelas para vencer. Las más curiosas, el avión de propaganda que hace desertar a las tropas enemigas e impide construir otras unidades para reemplazarlas y el avión de guerra electrónica que evita que tus enemigos (defensas AA incluidas) se enteren de cuando le atacas por aire. Por si solas estas unidades no ganan guerras pero son útiles.

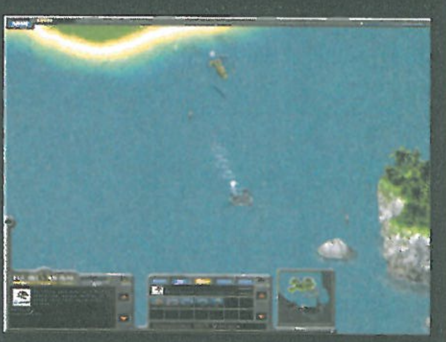
COMANDOS Y SABOTEADORES también luchan en esta guerra y si se usan inteligentemente pueden inutilizar edificios valiosos del enemigo. Dado que requieren de una buena serie de tecnología su uso queda relegado a las últimas fases de las batallas. En el caso de los Seals su valor se multiplica por dos ya que pueden destruir objetivos terrestres y navales. Recuerda: son un apoyo muy importante pero no puedes basarlo todo en ellos.

Misiones de defensa





NO TODO ES ATACAR en la guerra. Muchas misiones requerirán de habilidad para defender bases. La mejor forma de hacerlo es parar al enemigo lejos de ellas a poder ser en lugares estrechos como puentes o desfiladeros. Un camión minador es la mejor solución pero si se es de los aliados también puede servir un pasillo formado por artillería autopropulsada. Y si eso no los detiene, conviene tener preparada una buena línea de defensas en la propia base.



LA DEFENSA MARINA es más complicada ya que el ataque puede ser aéreo, terrestre si se está cerca de la costa, de superficie o submarino. Para defenderse en estos casos es recomendable o estar cerca de la costa al lado de la base propia, o en alta mar protegido por los cazas de portaaviones que se colocarán en función de patrulla permanente sobre la flota. De los submarinos lo mejor es hacer que se encarguen los helicópteros. Y sobre todo, no perder de vista ni un segundo la evoluciones de las unidades enemigas en el minimapa.

Gorasul El legado del Dragón

Enfréntate a Cuafu

En esta guía te vamos a contar paso a paso todo lo que tienes que hacer para completar la aventura y superar esos momentos complicados en los que no se sabe cómo continuar. Además te ofrecemos consejos para la creación del personaje y estrategias para salir victorioso de cualquier combate.

Antes de empezar, probablemente querrás conocer algo acerca del proceso de creación del personaje y de su arma mágica, más que nada porque esas decisiones se toman al principio y afectan al resto de la aventura. Hemos preparado unos cuadros especiales situados por toda la guía para tratar esos temas, así que te recomendamos consultarlos ahora antes de seguir leyendo. En segundo lugar, algunas de las misiones del juego pueden cumplirse en un orden diferente al propuesto en esta guía, pero el resultado final es exactamente el mismo. A veces te encontrarás con diálogos que hacen referencia a misiones que todavía no se han encontrado como si ya se hubiesen cumplido, pero eso no significa que no puedas resolverlas un poco más tarde.

▶ POR ÚLTIMO, un importante consejo: no se te ocurra escoger las variantes de "énfasis en combate" o "énfasis en los enigmas". La primera hace que los combates se conviertan en un pesadísimo ejercicio de atraer a los monstruos fuera de sus zonas para separarlos del grupo y no tener que luchar con todos a la vez. La segunda no añade ninguna diversión al juego, pues escribir las respuestas de los enigmas en vez de seleccionar una opción es más difícil, y de todos modos ya se sufre una penalización en la recompensa por experiencia si no se acierta a la primera, con lo cual tampoco se puede decir que los enigmas del modo normal sean un paseo.



LA TORRE DE ROSZONDAS

La torre de Roszondas, donde comienzas el juego, es un sencillo calabozo en el que puedes practicar un poco el sistema de combate. Empieza por liquidar algunos murciélagos y ratas en el primer nivel y, cuando te sientas preparado, baja al piso de abajo para empezar a combatir con algunos muertos vivientes poco poderosos. Tu arma mágica se presentará ante ti cuando bajes, y su personalidad dependerá de los puntos de inteligencia que le hayas asignado. Asegúrate de revisar todas las mesas, baúles y estanterías que puedas, porque una vez abandones la torre, ya no podrás volver a ella, y hay algunos objetos útiles aquí que te servirán para comenzar mínimamente equipado. Cuando quieras salir, resuelve los acertijos de las estatuas en el último piso y serás teletransportado al exterior. ¡Comenzamos!

▶ ¡PELIGRO! Quizá encuentres un pergamino con el nombre de un demonio escrito en él. Este pergamino puede usarse en la fuente de invocación cercana (engancha el pergamino al cursor desde el inventario y haz clic en la fuente) para hacer aparecer a un Señor de los Demonios. Un Señor de los Demonios es demasiado fuerte para que puedas derrotarlo ahora, así que haz esto sólo si deseas añadirlo al compendio de criaturas.

LA ALDEA DE TOLIP

Tras abandonar la torre, tu único destino posible es la aldea de Tolip. Al llegar te encontrarás con que sus habitantes se han encerrado en sus casas ante la invasión de una manada de perros del infierno, que se pasean a sus anchas por la aldea. Liquídalos a todos y la aldea volverá a la normalidad. En Tolip encontrarás a varios personajes pintorescos, así como un misterioso monolito que, supuestamente, oculta un gran secreto. Habla con el propietario de la arquería y coméntale lo fácil que parece disparar con un arco. Insiste sobre el tema hasta que se pique y te ofrecerá un arco gratis si aciertas a una diana.

▶ EL PUNTO DE MIRA se mueve mucho, pero no debería ser demasiado difícil darle. Lo malo es que sólo tienes una oportunidad: si fallas y verdaderamente deseas ese arco, tendrás que cargar partida para volver a intentarlo. Otra de las cosas que puedes hacer en Tolip es resolver un contencioso entre el maestro de armas y el herrero del pueblo, algo sobre un mayal desaparecido y no pagado. Habla primero con el maestro de armas y ofrécete para llevarle su espada al herrero. Habla luego con el herrero y agota las opciones de conversación. Asegúrate de que te habla de su aprendiz. Luego busca a su aprendiz, un joven atolondrado que pierde el tiempo en la esquina suroeste del pueblo. Habla con él hasta que aparezca la opción de decirle que ha cometido un grave error. El chaval confesará ser el culpable del robo y te hará entrega del mayal desaparecido. Llévale el mayal al maestro de armas y te dará el dinero. Luego ve al herrero con el dinero para que afile la espada. Por último lleva la espada de vuelta al Maestro de armas. ¡Misión cumplida! El Maestro de armas puede entrenarte en el arte del combate si se lo pides, pero para ello tendrás que derrotar a sus tres discípulos. Te recomendamos que lo dejes para más tarde, no es un combate sencillo y sólo tienes una oportunidad.



LA CASA DE JENAI

Antes de abandonar Tolip, habla con la anciana de aspecto triste que hay al norte del pueblo, te contará que necesita unas hierbas especiales para fabricar ungüento curativo. Te hablará del mago Jenai, que solía vendérselas. Esto hará que la casa de Jenai aparezca en el mapa, así que dirígete allí.

▶ CUANDO LLEGUES A LA CASA, entra y toca la campanilla. Dile al mayordomo que has venido a ver a Jenai. Te conducirá a una sala con comida y bebida. Cómete la verdura y bébete el vino para recuperar tus fuerzas y ganar algo de experiencia. Entonces llegará Jenai, que te explicará cual es tu misión: encontrar a los magos necesarios para formar un círculo capaz de deshacer la red de almas que ha tejido el malvado mago Cuafu. Esta red es la responsable de la proliferación de muertos vivientes en Gorasul. Jenai también te indica donde conseguir las semillas de las hierbas curativas que necesitas. También te ofrece la ayuda de su joven aprendiz, Dadaskar. Acéptala y ▶▶

Consejos generales

NO HAY LIMITE DE TIEMPO, así que paséate de un lado a otro del mapa para tener encuentros especiales y derrotar a enemigos errantes. Así conseguirás experiencia y tesoros fácilmente.

HUYE DE LAS HORDAS de monstruos y espera a que se separen en grupos cuando salgan en tu persecución. Así evitarás tener que pegarte con muchos enemigos a la vez, cosa muy peligrosa.

REPARA TU ARMA A MENUDO en cuanto te lo puedas permitir. Lo último que necesitas es que se rompa en mitad de un calabozo y tengas que retroceder todo el camino de vuelta hasta el herrero del pueblo para que te la arregle. Sabrás que tu arma está en mal estado porque te lo irá indicando el propio juego. Más vale ser previsor que morir...

Quiz 1

¿Cual de los siguientes poderes especiales no tiene Roszondas?

A. Aliento
B. Terror
C. Garras

tendrás al primer miembro de tu equipo, un ermitaño que se unirá a ti cuando salgas. Bueno, nuestro grupo crece poco a poco...

EL BOSQUE DE LOS ORCOS

Desde la torre de Jenai puedes llegar hasta el bosque de los orcos. Lo primero con lo que te encontrarás será un vándalo herido. Tranquilízale y pídele que te deje examinar sus heridas. Una vez hecho esto, dile que no tienes ninguna poción curativa para darle. A continuación intérnate en el bosque y empieza a liquidar orcos. Cuando derrotes al líder orco y te suplique clemencia, déjale vivir. En agradecimiento, generosamente te dará una poción olorosa con la que deshacerte del Lindworm que protege las semillas. Avanza un poco más y la bestia saldrá a tu encuentro.

▶ CON TU ACTUAL NIVEL de experiencia es prácticamente imposible que puedas derrotarlo, ni siquiera con la bendita ayuda de Dadaskar. Lo mejor es que enganches la poción olorosa en el puntero del ratón y hagas clic en el Lindworm, que saldrá a escape. Síguele y te conducirá hasta el arbusto donde puedes conseguir las semillas. Vuelve con ellas a Tolip y dáselas a la curandera. Ahora prepárate que vas a tener que hacer el héroe y proteger a una abundante población de trasgos de los malvados zombis.

Quiz 2

¿Cuál de estos hechizos resucita a los muertos?

A. Peste Negra
B. Curación Masiva
C. Trampa Corporal

La prueba de tiro con arco es sencilla, sólo tienes que pulsar el botón justo cuando tengas el punto de mira alineado con el centro de la diana.

Derrotar a los tres aprendices de guerrero del maestro de armas de Tolip no es tan sencillo como parece.

los artículos de las tiendas son caros, no deberías comprar nada a no ser que realmente lo necesites.

El truco de la identificación

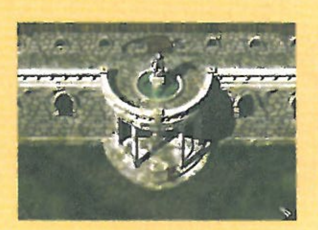




LOS OBJETOS MAGICOS en el mundo de Gorasul pueden ser poderosos aliados, pero hay unos cuantos que están malditos. En principio, todo objeto mágico que encuentres está sin identificar. Para saber cuáles son sus poderes, puedes usar un conjuro de identificación (que a veces falla) o bien puedes equiparte con el objeto o ingerirlo (en el caso de una poción o hierba). Todo con tal de poder usarlo.

SI NO TIENES UN MAGO en el equipo que sea capaz de lanzar el hechizo de identificación, hay un pequeño truco para adivinar si un objeto está maldito. Engancha el objeto sin identificar al cursor del ratón y haz clic en otro objeto del inventario. Aparecerá un mensaje de este estilo: "Fulano no puede utilizar el objeto cual con el objeto tal"; donde "cual" es el nombre del objeto sin identificar. Si el objeto en cuestión se llama "botas del dolor", "amuleto de las mil muertes" o algo por el estilo, puedes asumir que está maldito. En cambio, algo que se llame "Gorro curativo" o "Hacha del trueno" lo puedes coger sin miedo. Como ves, es una simple cuestión de lógica. A fin de cuentas, si te encontraras por el metro unas "botas de muerte", ¿te las pondrías?...

LA CIUDAD DE ALEST ES LA MÁS GRANDE QUE VAS A ENCONTRAR EN EL MUNDO DE GORASUL. TIENE UNA ZONA CENTRAL, UN BARRIO ESTE Y UN BARRIO OESTE. UNA AUTÉNTICA METRÓPOLIS.



NINIGOD DE LOS TRASGOS

Tu siguiente destino es la aldea de trasgos, que se está preparando para recibir el ataque de los muertos vivientes. Ve directamente a hablar con el Rey (que está muy emocionado). Cuando aparezca la niña trasgo, escoge la primera opción de conversación para que se una al grupo (al menos temporalmente). Habla luego con los guardias del rey y derrótalos para demostrar tu valía. Luego examina el cartel grande para planificar la defensa. Asigna al menos un trasgo para cada muerto viviente y procura eliminar personalmente a todos los que seas capaz. Cuando hayas rechazado el ataque, habla de nuevo con el rey y sus guardias. Te contarán que conocen a un poderoso héroe exterminador de muertos vivientes. Muéstrate interesado y te dirán dónde encontrarlo.



CATACUMBAS DEL TEMPLO

Las catacumbas son uno de los calabozos más grandes que vas a encontrar en el juego (el otro son las minas). El primer nivel sólo tiene algunos muertos vivientes de poca entidad. En el segundo ya empiezas a encontrar tesoros y a enfrentarte a sátiros, rivales bastante peligrosos para tu nivel de experiencia actual.

▶ EN EL TERCER NIVEL te esperan enfrentamientos bastante peligrosos: una banshee y una pequeña horda de demonios. En un barril cercano a donde estaba la banshee hay una llave, y encontrarás otra más en un baúl cercano a la horda de demonios. Estas dos llaves encajan en las cerraduras de la estatua del guerrero que hay en el segundo piso. Para bajar al tercer nivel tienes que resolver un sencillo acertijo, que se activa examinando las cuatro baldosas rodeadas de velas.

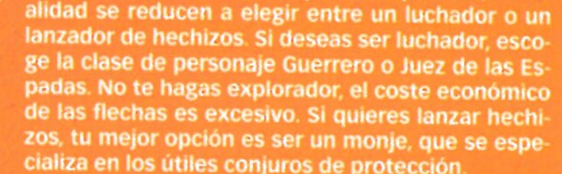
Ya en el tercer piso, encontrarás muchos baúles cerra-



■ Si aceptas someterte a la prueba de la alhaja, te verás transportado a un campamento nómada. ¡Pero ojo, porque Lirina no te acompañará! Pues vaya...

■ Coloca el cursor sobre cada objeto del escenario. Si aparece una breve descripción, examínalos en detalle.

■ Los combates aleatorios no son difíciles y constituyen una excelente fuente de tesoros y experiencia.



PROFESIÓN: aunque hay varias opciones, en realidad se reducen a elegir entre un luchador o un lanzador de hechizos. Si deseas ser luchador, escoge la clase de personaje Guerrero o Juez de las Espadas. No te hagas explorador, el coste económico de las flechas es excesivo. Si quieres lanzar hechizos, tu mejor opción es ser un monje, que se especializa en los útiles conjuros de protección.

PODERES DRACÓNICOS: nuestra recomendación es que inviertas todos tos puntos que tengas en aliento de dragón. ¿Por qué? Si durante un combate se activa la fuerza del dragón o el terror del dragón, eso no afecta a tu capacidad de repartir golpes a los enemigos, sino que siempre serán una ayuda. En cambio, si se activa el aliento de dragón, Roszondas dejará de atacar con su arma y empezará a escupir fuego. Ten en cuenta que si la habilidad no es poderosa, dejar de usar el arma para ponerse a escupir es más una desventaja que una ventaja.

ATRIBUTOS: dale prioridad a la constitución. Te mantiene con vida y permite utilizar antes los poderes dracónicos. Si eres lanzador de hechizos, sólo deberías invertir en constitución e inteligencia.

dos y muchos peligrosos enemigos. En la esquina noroeste del mapa encontrarás al héroe que estabas buscando. Está custodiado por demonios, así que tendrás que luchar para liberarle. Se llama Kendal, y se unirá al grupo. Examina de nuevo las baldosas para que te envíen directamente a la ansiada salida. ¡Listo!



LA CIUDAD DE DENGARD

Al llegar a la ciudad, unos guardias te preguntarán por tus asuntos. Sé todo lo educado que puedas y no tendrás que pagar mucho peaje. Nada más llegar a la ciudad puedes ir a la biblioteca y subir al segundo piso, donde encontrarás al mago Mafestus. Este mago se unirá a tu grupo si se lo pides. Cerca del gremio de magos puedes encontrar a un monje en apuros. Habla con él y podrás viajar al templo de Ishra para cumplir una sencilla misión, que está mejor recompensada de lo que parece. Además, de camino te encontrarás con Lozaniel, un explorador que puede unirse a tu grupo.

▶ EN LA TABERNA DE DENGARD encontrarás a un mago neutral realizando juegos de prestidigitación. Habla con él y te dirá dónde encontrar a su maestro: se encuentra en la isla del cíclope. ¿Tal vez ese maestro podría ser un buen candidato para formar el círculo? Ya veremos. También puedes encontrar a algunos lugareños de Tolip que necesitan convencer a la hermana de su curandera para que la sustituya. Charla con la mujer para que te explique los motivos de sus reticencias y luego con la bibliotecaria de la ciudad. Para recuperar los libros que necesita tendrás que viajar a la ciudad de Alest. En cualquier caso, tu siguiente e inevitable destino es la aldea de Marsalina.

Quiz 3

¿Qué tipo de personaje inicia con más salud?

A. Ermitaño
B. Guerrero
C. Juez de las Espadas



LA ALDEA DE MARSALINA

En esta aldea hay una estricta regla en lo que se refiere a las armas: en ningún caso están permitidas. Así que tendrás que dárselas a los guardias de la entrada para que te dejen pasar. Cerca de la entrada hay un joven tendero. Habla con él y pregúntale si puedes comprarle armas. Te dirá que te reúnas con él al noroeste del pueblo, donde se apila la leña. Ve allí y te lo encontrarás herido. Parece ser que sus proveedores no eran buena gente. El sabio del pueblo se unirá temporalmente al grupo para formar una expedición contra los bandidos. Tras una breve lucha en su campamento, examina a fondo la zona para encontrar a Escadavar, un Juez de las Espadas que se puede unir al grupo.

▶ EXAMINA LAS TIENDAS de campaña de todos los bandidos hasta que encuentres un pergamino que habla de una bruja a la que planeaban matar. Este hecho abrirá una nueva zona del mapa, el bosque de la bruja. Ve allí antes de volver a la aldea para entrevistarte con la bruja, que resultará ser uno de los magos que necesitas para el círculo. De vuelta en la aldea, dirígete hacia el oeste del pueblo y habla con la persona encargada del puerto. Tendrás dos opciones de viaje: la isla del cíclope y la ciudad de Alest. En realidad no te hace ninguna falta ir a la isla del cíclope, pero no estaría de más que fueras para ganar un poco de experiencia y conseguir algunos objetos interesantes. Uno nunca sabe lo que va a encontrar cuando va de turismo...



LOS ELFOS DEL HIELO

Nada más llegar a la ciudad de Alest, serás abordado por la semielfa llamada Lirina que te estaba esperando. Dice que su maestro, un mago elfo de gran poder, ha estado monitorizando tus actividades con una bola de cristal. Para entrevistarle, la chica deberá acompañarte hasta la aldea de los elfos de hielo. El viaje no es demasiado largo, aunque tendrás que hacer un alto en un pueblecito de elfos. En el pueblecito de elfos hay un par de pequeñas misiones sencillas que están bien recompensadas. Después de dejar la aldea tendrás que cruzar el puente sobre el río. El maestro de la semielfa resulta ser Riunzalas, uno de los magos que necesitas para el círculo. Antes de irte, no olvides hablar con el elfo que se calienta junto a la piedra central para que te encargue la misión de reparar una lente. Ya la ▶▶

cumplirás más adelante cuando vayas a ver al rey enano. La propuesta del elfo con el artefacto mágico que te teleporta a un lugar de aventura es arriesgada (es un combate bastante difícil), así que no deberías aceptarla hasta que no vuelvas por aquí con un grupo completo de cuatro personajes (la semielfa te abandona tan pronto como salgas de la aldea de los elfos de hielo). Vuelve a la ciudad para seguir tu aventura.



LA CIUDAD DE ALEST

Esta ciudad es la más grande del mundo de Gorasul. Tiene una zona central, un barrio este y un barrio oeste. Ve primero a la taberna: allí te enterarás de que un equipo de mineros ha desaparecido misteriosamente. Luego ve a la zona central y pide hablar con el gobernador para el asunto de los enanos. Habla con el capataz en una casa al sur del ayuntamiento, para conocer los detalles del caso y te dará una gema mágica.

Por último, antes de encaminarte hacia la mina para averiguar de una vez lo que le pasó a los enanos, date una vuelta por la casa del curandero (está justo en el barrio este, en la esquina sureste) y habla un rato con su guapa ayudante. Te encargará la misión de descubrir el origen de la contaminación que asola las aguas de la ciudad. Si quieres encontrar los libros para la sanadora de Tolip, busca a un mercader que se dedica a vender en la calle. Al interrogarle por los libros, se marchará muy nervioso. Examina entonces el puesto cercano y los encontrarás allí mismo. Puedes ir a Dengard más tarde, si quieres, para entregárselos y cumplir así la misión.



■ Tolip necesita mucha ayuda: liquidar a los perros infernales, conseguir hierbas curativas y proporcionar libros de medicina a su nueva sanadora.

■ Para formar el circulo hacen falta cinco magos: Roszondas, Riunthalas, la bruja del bosque, Jenai y Cuafu.

■ El conjuro escudo de mana grande resulta tremendamente eficaz para compensar la inferioridad numérica.



LA MINA

Se trata de un calabozo aún más grande que el de las catacumbas, pero como verás, en realidad sólo tiene dos plantas clave: la primera y la última. Por supuesto, te recomendamos que explores todas las plantas. En la primera planta hay una serie de barriles que servirán para que Roszondas deduzca el origen de la contaminación. En la última planta (a la que se accede por un pasadizo situado en el penúltimo piso) encontrarás a una nueva banshee. No le des la gema, como te pide. Pregúntale lo que le pasó a los enanos y luego mátala. Vuelve a la ciudad y visita a la curandera, pásate por el gremio de magos para informarles de lo de la contaminación, y luego vuelve a visitar a la curandera para recibir una recompensa especial. Ve a ver al gobernador para informarle del resultado de la misión. Tendrás que visitar de nuevo al capataz para obtener tu recompensa.

▶ LA SIGUIENTE MISIÓN la hallarás en la taberna, como te dijo el gobernador, donde el enano Grimualdo se unirá a tu grupo. Para averiguar cómo funciona el cuerno, escoge la opción de inhalar por la boquilla. Interesante, ¿verdad? Pues ánimo que ya estás más cerca del final del juego. Tu siguiente destino es el gran Palacio del Rey Enano.



EL REINO DE LOS ENANOS

De camino a palacio encontrarás una patrulla de enanos. Escoge la opción de ir a ver al gigante prisionero antes de ver al rey. Tras unas batallas con los gigantes llegarás a la fortaleza Murodeplata. Interroga al gigante con amabilidad y te dirá que se prepara un ataque de muertos vivientes. Ofrécete a participar en la defensa antes de ir a ver al rey. La batalla tiene lugar en un desfiladero, pero es muy fácil salir victorioso: sólo tienes que usar el cuerno que te dio Grimualdo. Luego ve al palacio del rey enano para informarle de todo. Te resolverá la misión de

Quiz 4

¿Qué crió a Roszondas?

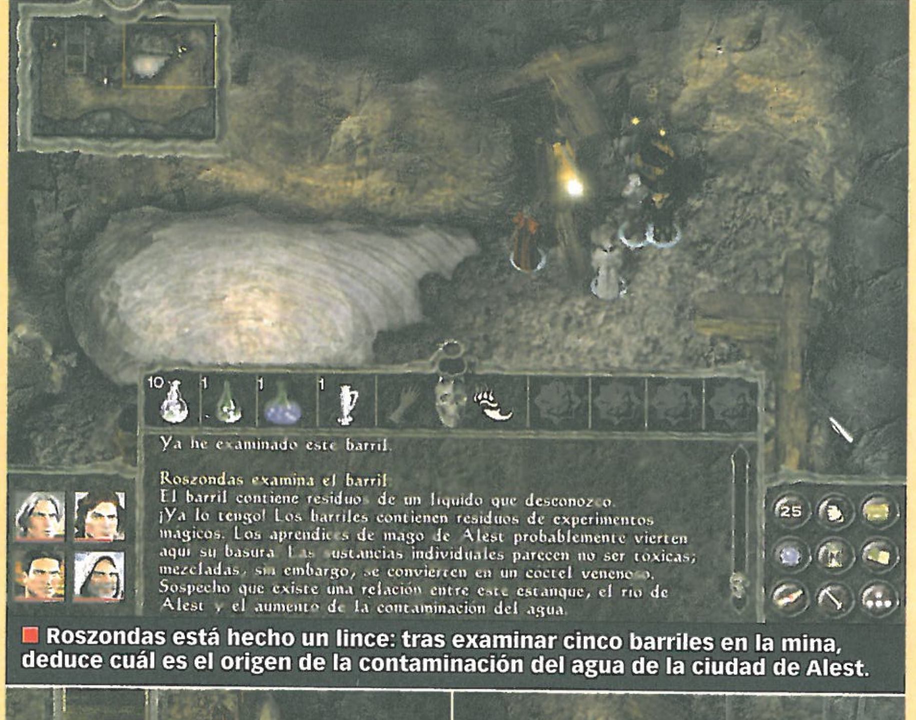
A. Una loba
B. Un dragón
C. Una ameba

Secretos de las armas

AL ESCOGER EL ARMA MAGICA de Roszondas deberías tener en cuenta dos factores: ¿cuáles son sus enemigos adecuados y no adecuados? y ¿qué característica mejora al pasar de nivel? Nuestra recomendación es que escojas un hacha si tu personaje es un luchador y una daga si es un lanzador de hechizos. El hacha es el arma que más daño hace de base, y el único enemigo contra el que no funciona bien, el elemental de fuego, es muy raro de encontrar. No escojas una espada, porque le tendrá fobia a las Banshees, que es uno de los enemigos más peligrosos del juego. La daga es un buen arma para los magos porque recibe bonificaciones a la inteligencia.

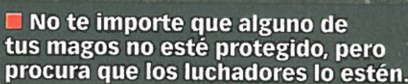


EL ATRIBUTO DE RESISTENCIA del arma es importante. Reparar un arma mágica es caro, y las recompensas económicas son más bien escasas. Cuanta más resistencia tenga, menos a menudo tendrás que reparar tu arma. Si tu personaje es un lanzador de hechizos, invierte todos los puntos en la inteligencia, ya que así tu arma te ayudará a regenerar el maná, y para cuando tengas un grupo grande no tendrás apenas que pelear cuerpo a cuerpo, así que la resistencia no resultará tan importante. De nada.



■ Roszondas está hecho un lince: tras examinar cinco barriles en la mina, deduce cuál es el origen de la contaminación del agua de la ciudad de Alest.





■ No te importe que alguno de tus magos no esté protegido, pero procura que los luchadores lo estén.



■ Los hechizos de daño de area no afectan a aliados, así que no temas lanzarlos al epicentro del combate.

Estrategias de grupo



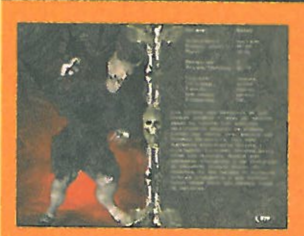


DURANTE LOS COMBATES, una buena configuración del grupo sería tener a dos luchadores cuerpo a cuerpo y dos lanzadores de hechizos. Los dos luchadores tienen que salir al encuentro de los enemigos mientras que los lanzadores de hechizos se quedan atrás apoyando con su magia. Si un lanzador de hechizos se queda sin maná, puedes lanzarlo al combate para después retirarlo rápidamente en cuanto un enemigo le ataque. De esta manera distraes a los oponentes mientras los luchadores les hacen picadillo. Esta estrategia no suele fallar.

LOS HECHIZOS más eficaces son los de protección. Procura que tus luchadores se lancen siempre a la batalla protegidos por el conjuro escudo de maná y escudo grande de maná. El conjuro de curación es relativamente barato, y muy eficaz para mantener a tus luchadores con vida. Lo normal es que un combate se prolongue lo bastante como para que a un mago con el maná agotado le dé tiempo a regenerar sus reservas lo suficiente como para lanzar un nuevo hechizo de curación, así que no te cortes al usarlos al comienzo de la lucha y después no pierdas de vista el nivel de vida de los personajes.

LA MINA ES UN CALABOZO TODAVÍA MÁS GRANDE QUE EL QUE FORMAN LAS CATACUMBAS, PERO EN REALIDAD SOLO CONTIENE DOS NIVELES IMPORTANTES: LA PRIMERA PLANTA Y LA ÚLTIMA.

Cuidado con las criaturas mortales







A LO LARGO DE TU AVENTURA encontrarás a numerosos monstruos que tendrás que derrotar para seguir adelante. La mayoría de ellos se limitan a atizarte una y otra vez, pero otros tienen propiedades mágicas que los hacen más peligrosos. Las criaturas que tienes que vigilar con especial cuidado son las siguientes:

EL SÁTIRO: los Sátiros y Sátiros mayores aparecen relativamente pronto en tu aventura, de ahí que sean tan peligrosos. No les menosprecies, dos sátiros peleando codo con codo pueden acabar fácilmente con un Roszondas inexperto si no te andas con cuidado.

LAS BANSHEES: estos espectros no sólo pegan duro, sino que además tienen la facultad de paralizar a sus adversarios. Si te ocurre eso, la única probabilidad de supervivencia es estar protegido por un escudo de maná y que un mago use hechizos de curación para contrarrestar los golpes de la Banshee hasta que pase laparalisis. Son el terror de las mazmorras.

LOS BASILISCOS: cuando un mago usa la invocación de nivel 3, normalmente aparece un Lindworm o un Basilisco. El Basilisco puede paralizar a sus víctimas al estilo de las Banshees, lo cual los hace muy peligrosos.

la lente, que la tenías pendiente, y te dirá donde está la torre de Cuafu.



LA TORRE DE CUAFU

Cuida que tu arma esté en perfecto estado antes de ir a la torre. Baja al sótano y liquida al monje maligno. Verás un pergamino con un sello. Vuelve al primer piso y examina el baúl. Introduce la clave que hay en el pergamino (cerbero) para desactivar su protección mágica. Prepárate para una batalla y lanza un hechizo de descerrajar sobre el baúl. Aparecerán unos elementales de aire. Tras derrotarlos, recoge la estatua del gato y luego invoca a todas las criaturas que puedas antes de hacer doble clic en la estatua de gato desde tu inventario. Roszondas se transformará en gato y podrá llegar al ultimo piso sin que se dé la alarma. Si haces todo rápido, te podrás beneficiar de la compañía de las criaturas que invocaste para la batalla del ultimo piso. Tras salir victorioso, baja al segundo piso para reunirte con el resto del grupo. Sube otra vez al tercer piso (donde se libró la batalla) y examina la mesa central con alambiques y morteros. Verás una serie de hierbas y una críptica receta para una poción de levitación. Para fabricarla, engancha el Aceite de pluma al cursor y haz clic en las Hierbas Tropicales. Luego, coge la pócima resultante al cursor y haz clic en la Raíz de Piedra. Con esto la ciudadela flotante de Cuafu aparecerá en el mapa. Ya sólo te queda ir allí, derrotarle en combate y completar la aventura.

G.P.H.

Soluciones Quiz

1.C. Garras de Dragón. **2.A.** Peste Negra. **3.A.** Ermitaño. **4.B.** Un dragón.

Civilization III

LAS UNIDADES ESPECÍFICAS de cada civilización tienen sus puntos fuertes, pero también sus debilidades. Conocerlos es fundamental para desarrollar todo el potencial de tu imperio y llegar a imponerte sobre las otras civilizaciones del juego.

1 **AZTECAS:** Como el guerrero-jaguar puede moverse dos espacios en vez de uno y cuesta la mitad que un carro, es estupendo para las tareas de exploración del principio
ZULÚES: Acceden a su unidad especial, el Impi, más tarde que los griegos. El Impi es un lancero que se desplaza dos espacios en vez de uno. Especialmente útil para acompañar a los jinetes.
EGIPCIOS: Los carros de guerra son un verdadero chollo: funcionan igual que los jinetes, pero son la mitad de caros de producir. Lo malo es que la rueda tarda bastante en investigarse…
BABILONIOS: ¿Un arquero con dos puntos de defensa? Eso significa que no tendrás que mandar lanceros para proteger a tus arqueros. Eso sí, intenta atacar antes de que los rivales accedan a la tecnología de la forja del hierro.
IROQUESES: Los guerreros montados son tan fuertes como un espadachín, pero el doble de rápidos. Esto los convierte en la unidad más letal de su época junto con el legionario, al menos hasta que aparece el caballero medieval.

2 **ROMANOS:** Sus legionarios son el equivalente a los espadachines de las otras civilizaciones, pero con dos puntos de defensa en vez de uno. Esto los convierte en una unidad muy equilibrada e ideal para cualquier asedio.

Los más duros



LOS GRIEGOS son una de las mejores civilizaciones para defenderse. Su hoplita sustituye al lancero, pero tiene tres puntos de defensa en vez de dos. Además, una ciudad griega no necesita tener hierro para producir hoplitas, con lo que la cosa mejora sensiblemente. Gracias a esta unidad es realmente difícil asaltar ciudades griegas, al menos hasta que llegue la era industrial.



PERSAS: Los inmortales tienen un punto más de ataque. Esto supone que cuentan con un devastador ataque de cuatro puntos contra el que ninguna unidad del mundo antiguo puede defenderse de una manera eficaz.
HINDÚS: La única ventaja que tienen los elefantes de guerra frente a los caballeros medievales es que, para poder construirlos, no hace falta tener ni hierro ni caballos (lógico, ¿no?).

3 **JAPONESES:** Los samurais son tan rápidos como un caballero y muy buenos defensores, casi tanto como los mosqueteros. Lo bueno: no necesitan caballos ni salitre. Lo malo: son más caros de producir que los mosqueteros.
CHINOS: El jinete chino se mueve un espacio más que los caballeros medievales. Gracias a ello, reciben un ataque gratis contra cualquier unidad que entre en su radio de alcance.
INGLESES: El buque de guerra es una fragata que pega un poco más fuerte, pero por desgracia se queda obsoleto con rapidez. Sigue nuestro consejo: cógete cualquier otra civilización.

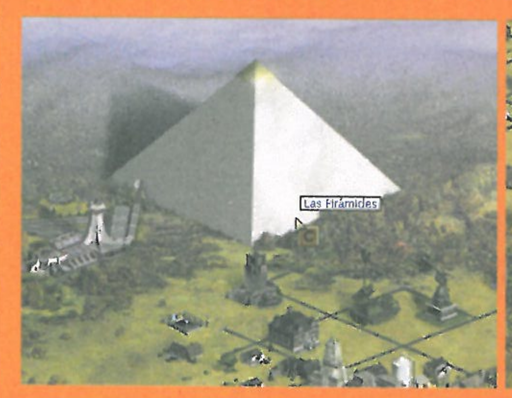
4 **RUSOS:** Otra unidad bastante poco efectiva. El cosaco es una unidad de caballería con un punto más de defensa pero proporcionalmente la diferencia no es tan significativa.
FRANCESES: El mosquetero del rey pega un punto más fuerte que el normal. Bastante inútil porque no deja de ser una unidad defensiva.
ALEMANES: Los panzers son tanques que tienen un punto de desplazamiento extra, lo cual les otorga un movimiento de 3 en vez de 2. Los alemanes se convierten, así, en una excelente civilización para las guerras relámpago.

5 **ESTADOUNIDESES:** El caza F-15 norteamericano tiene una bonificación de bombardeo lo que supone que puede hacerlo dos veces en el mismo asalto. Claro, que es la unidad especial que llega más tarde a la partida…



Y no dejes de construirlas...

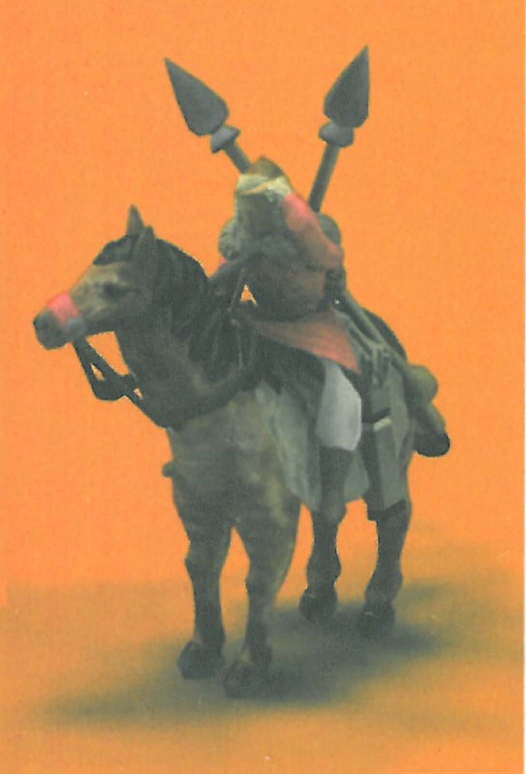
LAS MARAVILLAS son uno de los aspectos más atractivos y distintivos de Civilization III. ¡Y hay un montón de ellas! En este cuadro os presentamos unas cuantas, casi todas con sus ventajas... y alguna con sus inconvenientes. ¡Échale un ojo!



LAS PIRAMIDES. Ninguna ciudad está completa sin un granero, y como una vez construidas, las pirámides ponen uno en todas tus ciudades, son un chollo bastante evidente. Ya sabes, edifícalas cuanto antes.



JARDINES COLGANTES. La infelicidad es un problema bastante serio, sobre todo a partir del nivel de dificultad emperador, y los jardines colgantes son la mejor arma que se puede encontrar para combatir esa infelicidad.

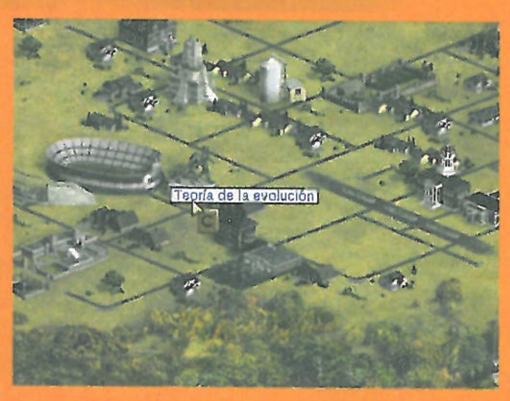




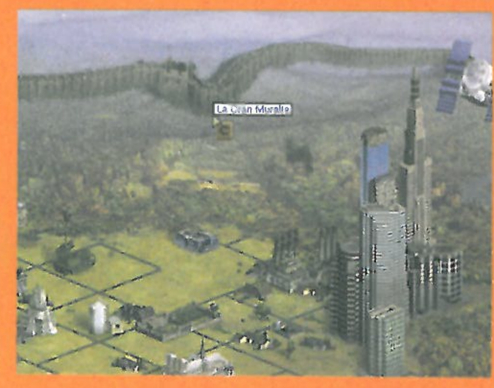
LAGRAN BIBLIOTECA. Es el superchollo del juego, pero sólamente si estamos en una partida con más de tres civilizaciones. Asegúrate de que contactas con todas, a cualquier precio, para sacarle máximo partido.



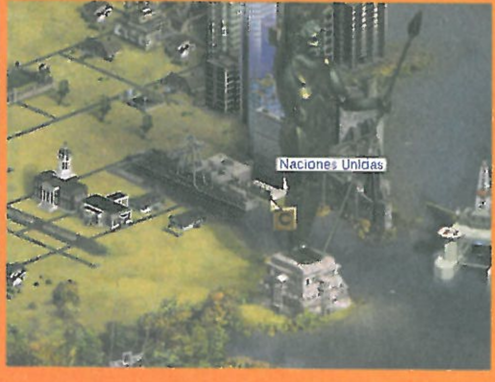
EL ORÁCULO. No es tan bueno como los jardines colgantes, pero por otro lado, es más barato. Eso sí, tendrás que construir un templo en cada ciudad para sacarle partido. Es una maravilla ideal para civilizaciones religiosas.



TEORIA DE LA EVOLUCION. ¿Que te da dos avances científicos en cuanto hayas terminado de construirla? Un chollo, y más si consigues sincronizar su finalización con el inicio de un proyecto largo de investigación.



LA GRAN MURALLA. Aunque podría parecer lo contrario, no es una maravilla especialmente recomendable. Rara vez merece la pena construir murallas, y en este caso, sirven para poco, ¡aunque se duplique su eficacia!



NACIONES UNIDAS. ¡Tienes que ser tú quien construya esta maravilla antes que nadie! De esta forma evitarás que se convoque una votación y pierdas miserablemente la partida por la vía diplomática. ¡Muy frustrante!



UNA TECNICA BÁSICA para construir maravillas es construir un palacio para acumular escudos. Cuando haya una nueva maravilla interesante que construir, cambia la construcción del palacio por la de esa nueva maravilla.



Age of Empires II: The Conquerors

Más Pueblos y Batallas

Las batallas históricas en "The Conquerors" ofrecen la variedad necesaria para ponernos a prueba en múltiples facetas, desde ataques desesperados a una cuidadosa gestión de recursos. Aquí tenemos una ayuda a la hora de afrontarlas y buenos consejos estratégicos sobre las nuevas civilizaciones.

Una de las principales novedades que incluye "The Conquerors" son las 8 batallas históricas que podemos recrear con el sistema de juego de "Age of Empires". Aunque limitadas a la hora de reproducir al pie de la letra los acontecimientos, es justo admitir que la ambientación es lo suficientemente buena como para meternos en la piel de los héroes del pasado. Su mayor virtud, sin embargo, es la variedad de situaciones que debemos afrontar para completarlas con éxito.

Aunque, como es obvio, no hay una única estrategia a la hora de cumplir los objetivos propuestos, hemos preparado algunas ideas para hacerlo de forma sencilla y segura. Los consejos están pensados para los niveles de dificultad más altos, en donde podemos acabar pronto contra las cuerdas.



LEPANTO

▶**LA INVASIÓN MASIVA** de las costas griegas que está realizando la agresiva flota otomana podría parecer imparable para la armada cristiana, especialmente en los niveles de dificultad más altos. La clave para conseguir vencerla está en aprovechar al máximo el tiempo que tenemos hasta comenzar con las grandes ofensivas, y administrar correctamente nuestra fuerza de trabajo.

Como no existe límite de tiempo para acabar la misión, podemos enviar a parte de los trabajadores que construyen la maravilla a recoger madera y oro para invertir en las defensas. En cuanto a los aldeanos que vayamos produciendo, algunos pueden ser dejados en las granjas de las zonas del Norte, mientras que el resto pueden ir talando más madera. Estos primeros recursos deberían ser invertidos en Galeones y Brulotes para proteger las costas, así como en la mejora de los Galeones y de las Torres de Guardia, que más tarde serán cruciales contra la superioridad numérica turca.



▶**LA MEJOR ESTRATEGIA** en combate naval consiste en concentrar nuestros disparos en un solo barco e ir hundiéndolos se esta manera uno por uno. Los Buques de Demolición no son de demasiada utilidad, aunque si los situamos en primera línea de combate les daremos tiempo para debilitar la flota turca, que lanzará sus principales ofensivas por el centro del mapa. En esta zona es donde debemos concentrar la mayor parte de nuestra armada, aunque sin descuidar tampoco los flancos superior e inferior.

También es importante sacar provecho de las pequeñas islas cercanas a la costa. Si transportamos a ellas grupos pequeños de aldeanos, podremos explotar al máximo los recursos de oro y piedra y construir varias torres para controlar los movimientos enemigos. La alianza con los griegos (objetivo opcional de la misión) es una prioridad pese a su alto coste inicial: mostrará buena parte del mapa y dará acceso a una cantidad importante de oro y piedra.

▶**LOS TRANSPORTES** son la parte más temible de la flota turca. Si llegan a la costa (algo bastante probable debido a su endiablada velocidad), conseguirán desembarcar grandes contingentes de tropas a los que será muy difícil detener antes de que causen graves daños.

Las Torres de Guardia nos permitirán predecir la llegada de los Transportes y concentrar el fuego naval para impedirles el paso, aunque esto quizás permitá a los buques enemigos del centro ganar posiciones y hacernos más daño. La solución definitiva es construir desde el principio una muralla de piedra que cubra absolutamente toda la línea de la costa y les impida desembarcar, aunque es poco probable que logremos tenerla a tiempo. Siendo así, un grupo de Monjes situados estratégicamente al lado de pequeños contingentes de tropas pueden ser suficiente para detener estas temibles ofensivas terrestres y conseguir así la victoria final.



TOURS

▶**LA BATALLA** contra los turcos y sarracenos no resulta tan complicada. Quizá la mejor estrategia sea hacer llegar el contingente de Carlos Martel hasta la ciudad (evitando el combate) y comenzar a lanzar ofensivas contra los Beréberes (justo al Sur de Tours). Mientras, habrá que conseguir alimento (aprovechando los 3 rebaños de ovejas que aguardan extramuros) y crear aldeanos y tropas.

▶**CUANDO LOS BEREBERES** hayan caído, lo más sensato será edificar castillos y edificios militares en la zona e impedir así el desarrollo territorial de los turcos. De esta forma, conseguiremos el aislamiento de Poitiers al tiempo que haremos crecer nuestro ejército con Paladines, Lanzapiedras y Lanzadores de Hachas (sacrificando aldeanos cuando ya no nos sean necesarios). Los turcos tratarán de contraatacar con caballería ligera y Escorpiones, que no deberían ser un gran problema para nuestro ejército. ▶▶

Quiz 1

¿Cuál es, sin duda, la unidad más temible de toda la flota turca en la batalla de Lepanto?

A. Los ligeros Brulotes Rápidos

B. Los Transportes

C. Los poderosos Buques de Demolición

Aztecas





EL PRINCIPAL inconveniente de la civilización Azteca es su ausencia total de caballería y pólvora. Los veloces Guerreros Águila suplen con creces a la caballería de exploración, pero la única forma de obtener caballeros y paladines es haciendo uso de nuestros poderosos Monjes. La ausencia de pólvora significa que el enemigo podrá atacar nuestras débiles construcciones desde la distancia con mayor impunidad, y para colmo nuestras mejores unidades navales (Galeones y Brulotes Rápidos) caerán como moscas frente a armadas más poderosas.

LA MAYOR esperanza azteca reside en aprovechar su gran velocidad a la hora de recoger recursos, para adelantarse con ello a las demás civilizaciones en las primeras edades y preparar un ataque con Hombres de Armas y Arqueros tan pronto como sea posible. A partir de la Edad de los Castillos los Monjes y Guerreros Jaguar se convertirán en nuestra fuerza de ataque, aunque es cierto que el enemigo estará ya mucho mejor preparado. Si queremos tener alguna oportunidad, es preciso investigar todas las tecnologías de esta edad en el monasterio y confiar en la conversión de tropas enemigas.

Una vez tengamos controlada la situación, será la hora de romper sus defensas por el Oeste (con ayuda de algunos Monjes) y capturar las caravanas de suministros.



VINDLANDSAGA

▶ **LO PRIMERO** que hay que hacer en este largo escenario es recolectar toda la madera que encontremos en nuestro territorio y comenzar a construir una flota de transportes y barcos de guerra. Es también aconsejable dejar a Erik el Vikingo junto a un buen contingente de tropas en el centro de la aldea hasta que aparezca Ornlu, un lobo con una capacidad de ataque aterradora y 400 de vida. Cuando hayamos acabado con él, podremos iniciar entonces la invasión de las tierras bretonas del sur (con infantería ligera) y destruir los mercados para obtener el preciado oro y más árboles que talar.

Ahora será el momento de llegar al nuevo mundo por la ruta del Norte (el océano central es infranqueable para nuestros barcos). Pero antes habrá que derrotar a los vikingos de Groenlandia, que además tratarán de invadirnos constantemente. Lo mejor será establecernos en su territorio con un Castillo y crear Guerreros en Trance para acabar poco a poco con ellos (su mercado podemos dejarlo en pie para seguir consiguiendo oro). En esa zona también podremos encontrar valiosas reservas de piedra y oro.

▶ **YA EN EL NUEVO MUNDO**, se hace preciso asegurarse de desembarcar con un buen contingente de tropas, debido a que los Celtas nos estarán esperando con sus letales Invasores de Pastos. El juego nos exigirá la construcción de 12 casas, un mercado y un centro urbano, tras lo cual, esta larga batalla habrá concluido.



■ Los resistentes y llamativos Barcos Tortuga coreanos son de las principales unidades en "The Conquerors". Imparables, sobre todo en grupos numerosos.

■ En Tours, Carlos Martel deberá atravesar las líneas enemigas para entrar en la ciudad sano y salvo.

■ Hemos de impedir que las tropas musulmanas rompan la defensa de la ciudad de Tours y penetren en ella.

UN TÍTULO CON UNA AMBIENTACIÓN TAN BUENA COMO PARA METERNOS EN LA PIEL DE LOS HEROES DEL PASADO Y CON UNA GRAN VARIEDAD DE POSIBILIDADES ESTRATÉGICAS

Mayas

EL APROVECHAMIENTO de recursos de los Mayas (tiene un 20% de beneficio) puede catapultarles fácilmente durante las primeras edades y hacer que sea innecesaria su expansión territorial, al tiempo que se protegen con sus muros reducidos de precio. Mientras tanto, un grupo de ágiles y veloces Guerreros Águila puede revelar sin demasiada dificultad las inmediaciones del mapa.

LA MEJOR estrategia consiste en aglutinar recursos hasta que llegue la Edad de los Castillos y, una vez en ella, comenzar a amasar Guerreros Águila y Arqueros de Plumas (son preferibles a los normales, pese a la rebaja del 20%). También es bastante importante el lograr desarrollar cuanto antes las Dactileras y El Dorado, tecnologías que conseguirán que nuestras tropas sean muy competitivas si las apoyamos con suficientes Monjes.

LAS DEBILIDADES mayas, como las de su vecinos, los aztecas, son la ausencia de caballería y pólvora, el corto alcance de sus flechas y la cantidad de bajas y conversiones que padecen. Por otro lado, con ellos se puede lograr un buen equilibrio entre una estrategia defensiva y el hostigamiento constante con proyectiles y Guerreros Águila.



HASTINGS

▶ **LA TAREA** de desembarcar al Sur de Inglaterra y acabar con el castillo de Harold el Sajón es sencilla, aunque exige el tiempo necesario para preparar una fuerza militar capaz de desembarcar con garantías. El objetivo inmediato es conseguir alimento y madera al Este de nuestra posición, donde podremos pescar con tranquilidad y construir casas hasta alcanzar un máximo de población razonable. Los Huscarles de Harold no dejarán de hostigarnos, aunque por suerte podremos neutralizarlos fácilmente con Caballeros y Monjes bien situados. Una vez limpiado nuestro territorio de tropas extranjeras, lo mejor será construir puertos lo más al Norte posible, cercanos a territorio vikingo. De esta manera, una vez nos hayamos aliado con ellos podremos enviar transportes a recoger su valiosa infantería (algo que a su vez nos reportará un extra de comida y oro).

Quiz 2

¿Cómo se llama el héroe francés que participó en la batalla de Tours contra los musulmanes?

A. Carlos Martel
B. Juana de Arco
C. Louen Leoncoeur



▶ **EN LA SEGUNDA PARTE** del escenario británico nos tendremos que centrar en la creación de una flota de transportes (con 12, por lo menos) que puedan llevar a toda nuestra caballería, arietes y Guerreros en Trance hasta las costas de la Pérfida Albión -o sea, Inglaterra-, (aunque no es estrictamente necesario hacerlo a través del canal). Si lo hacemos con la suficiente rapidez y utilizamos los barcos de guerra vikingos para limpiar antes nuestro camino, los buques enemigos no ten-



■ Derribar un castillo en territorio enemigo puede ser una tarea durísima hasta para los grupos numerosos con las tropas más veloces y resistentes.



■ En Hastings habrá que ahuyentar a los Huscarles de Harold el Sajón con la fuerza de nuestra caballería.



■ El desembarco masivo de tropas de la batalla de Hastings, está orientado a derribar el castillo de Harold.

Coreanos

LLEGAR VIVO a la Edad Imperial es el objetivo que debe plantearse todo jugador que decida jugar con la civilización coreana, y podemos corroborar que esto no es algo que no vaya a resultar sencillo si tenemos en cuenta la ausencia de bonificaciones a lo largo de la primera fase del juego. Desde el principio es enormemente importante tener localizados los recursos de piedra y oro cercanos, ya que después necesitaremos defenderlos a toda costa.

LA BONIFICACIÓN en la recogida de piedra será primordial y, sin duda, ha de ser explotada al máximo desde la Edad Feudal. Con ello, lograremos edificar muros y torres que, usados de manera estratéfica, serán nuestra mejor arma de ataque y al mismo tiempo, nuestra forma de arrebatar recursos al enemigo que se atreva a atacarnos.

APARTE de sus magníficas y elevadas torres, los coreanos son poseedores de una gran flota entre la que se incluyen los tremendos Barcos Tortuga, unidades bastante costosas pero sumamente duraderas, así como estupendas máquinas de asedio. Eso, sí, el resto del ejército no destaca particularmente y puede ser pasado por alto.

COMO CIVILIZACIÓN defensiva, no hay duda de que estamos ante la más capaz de todas. Las mejoras gratuitas que podemos realizar sobre las torres de asedio hacen especialmente divertida la construcción de una maravilla y encerrarse a tratar de protegerla hasta ganar la partida, permitiendo que el enemigo se apodere del resto del territorio.

Hunos





LA FACULTAD de comenzar con el máximo de población potencial sin necesidad de construir casas es la principal característica de los Hunos. Se trata de una enorme ventaja que les permitirá avanzar viento en popa por las dos primeras edades, acumulando gran número de trabajadores y con menor necesidad de madera. Hasta la Edad de los Castillos, sin embargo, es poco aconsejable comenzar a crear un ejército, que en el caso de los Hunos debería consistir en Arqueros a Caballo y Tarcanos/Caballeros (según queramos centrarnos en atacar edificios o tropas, respectivamente).

YA EN LA EDAD IMPERIAL, será abolutamente vital el poseer grandes cantidades de comida, así como de oro para con ello poder mejorar al máximo la caballería. Debido a la fragilidad de los muros y a la ausencia de casas, lo mejor es expandirse con centros urbanos y repartir adecuadamente a los aldeanos, buscando siempre el oro y la comida. Los limitados Monjes no podrán seguir el ritmo de la caballería y las armas de asedio serán escasas, pero a cambio los Lanzarrocas hunos poseen una precisión realmente extraordinaria.

drán el tiempo suficiente para hundirnos. Una vez en tierra inglesa, no será necesario establecer una base demasiado firme, pues nuestros paladines podrán acabar con las tropas restantes del ejército de Harold y finalmente, sencillamente, abrirse paso al castillo.

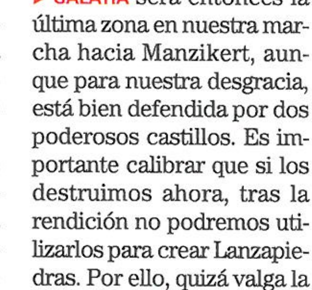


MANZIKERT

▶ **EN ESTE ESCENARIO** nuestra misión consistirá en lograr la alianza de tres aldeas turcas antes de lanzar nuestras fuerzas contra el ejército bizantino. El principal inconveniente es que no tendremos aldeanos con los que recoger recursos, por lo que dependeremos exclusivamente de las ayudas económicas que nos ofrezcan nuestros aliados. Al principio del escenario es importante no perder los dos Lanzapiedras e invertir nuestros recursos en mejorar la armadura de nuestros arqueros a caballo. La toma del centro urbano de Capadocia (justo al Noroeste de nuestra posición inicial) se puede hacer bombardeando las puertas y torres circundantes, y utilizando a nuestros arqueros a caballo para detener a las temibles Catafractas bizantinas.

Tras el tortuoso camino que rodea las montañas aparece Pisidia, la siguiente zona a subyugar. Cuando alcancemos su centro urbano se rendirán y nos ofrecerán valiosas construcciones para reforzar nuestro ejército. Opcionalmente, podemos ayudar a Pisidia destruyendo un puesto sarraceno situado hacia el Oeste, lo que permitirá que nuestros aliados puedan recoger todo el oro cercano.





▶ **GALATIA** será entonces la última zona en nuestra marcha hacia Manzikert, aunque para nuestra desgracia, está bien defendida por dos poderosos castillos. Es importante calibrar que si los destruimos ahora, tras la rendición no podremos utilizarlos para crear Lanzapiedras. Por ello, quizá valga la pena dejarlos en pie y derribar sus puertas con un buen número de arietes.

Una vez conseguida la rendición de Galatia, lo único que nos quedará será reforzar lo más posible nuestro equipo de asedio y lanzar nuestro ejército sobre la ciudadela de ▶▶

Quiz 3

¿Cuántas unidades de vida tiene el feroz lobo nórdico Ornlu?

A. 400
B. 100
C. 90

Manzikert, acabando lo antes posible con su castillo. La victoria será nuestra en cuanto no quede en pie ni una sola unidad bizantina.

Quiz 4

¿Cuántos transportes debe contener nuestra fuerza de invasión en la batalla de Hastings?

A. Más de 16
B. Al menos 12
C. 10



AGINCOURT

▶ **LA PRIMERA TAREA** en la larga huida de Enrique V a Inglaterra será evitar que los caballeros de Harfleur destruyan nuestros arietes y monjes; los defenderemos con el resto de tropas. A partir de aquí, es importante no sacrificar tropas. Iremos hacia el Este, a Voyeni, pasando ante las torres y el castillo cercanos, acabando con los ballesteros que nos ataquen. Si destruimos la universidad de Voyeni, mejorará el ataque de nuestros arqueros, pero es mejor dejarla para más tarde. Al llegar a Amien, tendremos un objetivo adicional: destruir la herrería; será sencillo por la escasez de defensas (que algún aldeano se ponga a reparar arietes). Esto mejorará sustancialmente la armadura y el ataque de nuestra caballería e infantería.

▶ **PARA DESTRUIR** la universidad de Voyeni, antes hay que derruir el castillo de la entrada, protegido por los árboles cercanos. Colocando monjes en primera línea y atacando con todas nuestras tropas lograremos padecer pocas bajas. En Fervent podremos recuperarnos sin exponernos al ataque enemigo. El camino del Norte lleva a Agincourt, donde tendrá lugar la batalla final. Al llegar al lodazal, es mejor avanzar con caballería ligera y atraer a los caballeros franceses hacia nuestras tropas uno a uno, abatiéndolos con los arqueros. Ya en la ciudad, es recomendable capturar el Lanzapiedras abriendo un boquete en el muro y haciendo pasar una unidad. Con él derruiremos el castillo y avanzaremos fácilmente al puerto del Oeste, acabando también con las torres. La victoria será nuestra cuando Enrique V tome el transporte y llegue a Inglaterra.

■ Hay 8 batallas históricas en "The Conquerors", aunque las estrategias que aprendamos en ellas servirán también para los escenarios multijugador.



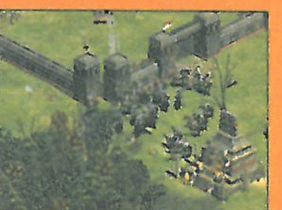
■ Llegados a esta ciénaga, lo mejor es atraer uno a uno a los caballeros franceses hacia nuestras flechas.

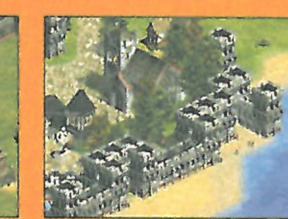


■ En Lepanto, abatir a los transportes turcos se convierte en una prioridad. No permitas que desembarquen.

Españoles







EL PODERÍO español a lo largo de la Edad Imperial se encuentra fuera de toda duda, pero llegar a ella en condiciones puede ser un problema, si tenemos en cuenta la ausencia de bonificaciones recibidas en la recogida de recursos. Los españoles avanzan lentamente, con decenas de aldeanos acumulando comida y oro (en modo multijugador es preciso comerciar lo antes posible, para recibir beneficios) mientras ve que el enemigo se le va adelantando. En la Edad de los Castillos lo mejor es seguir confiando en la infantería e ir desarrollando Química, Pólvora y las económicas mejoras de la herrería.

LA RECTA FINAL del juego encumbra a los españoles, que pueden centrarse en la creación de una caballería poderosa, al tiempo que mejora a sus Monjes y, si el escenario lo permite, construye una armada marítima, costosa, pero invencible. En realidad, ninguna otra civilización puede presumir de disponer de un ejército tan variado y poderoso como el español, aunque la mejor opción es centrarse en los Conquistadores, Misioneros y en las armas de asedio, sacrificando aldeanos si es preciso. Si ha llegado hasta aquí con una buena reserva de recursos, hay pocas cosas que puedan ya impedir el triunfo español.

KYOTO

▶ **LA PARTIDA** da comienzo con el inevitable asesinato de Nobunaga, shogun al que habrá que vengar destruyendo los 3 castillos-fortaleza de la poderosa capital Kyoto. Empezamos nuestra epopeya con una pequeña fuerza infiltrada en territorio enemigo. Que nadie se preocupe de su reducido tamaño, pues muy pronto se nos unirán 4 cañones de asedio con los que ya estaremos preparados para destruir la puerta del Norte y conquistar el centro urbano de la aldea. Este logro nos proporcionará una base bastante segura desde la que podremos comenzar a acumular alimento, y toda la madera y el oro que podamos. Los edificios de Osaka pueden ser convertidos a nuestro bando con ayuda de un monje, ahorrándonos con ello bastante tiempo y recursos. Un poco más al Oeste se encuentra la molesta ciudad de Hyogo, que podremos tomar al asalto con un reducido grupo de samuráis y monjes que conviertan sus edificios. Cumplidos los objetivos preliminares, nos centraremos en la invasión de Kyoto (tendremos 300 años antes de que las maravillas den la victoria al enemigo).

Quiz 5

¿Cuál es sin duda la Edad de mayor florecimiento de la civilización española en "The Conquerors"?

A. La Edad Imperial
B. La Edad de los Castillos
C. La Edad Feudal



En la batalla de Noryang habrá que defender como sea, de la flota japonesa, la maravilla coreana, que intentarán asediar constantemente con sus buques.



Las islas cercanas a la costa tienen minerales valiosísimos para poder detener a los turcos en Lepanto.



El puerto japonés mejor protegido es el de Noryang. Serán necesarios muchos barcos tortuga para derruirlo.

Últimos Consejos





APRENDE A JUGAR CASI SIN TOCAR el ratón. Para poder ganar en las campañas más avanzadas y sobre todo en el modo multijugador tanto en red como por Internet hay que conocer de memoria todos los atajos de teclas que permiten generar unidades y construir edificios pulsando sólo un par de teclas. Con ello ganarás mucha rapidez respecto al contrario, en especial si es humano y no conoce estos atajos tan bien como tú. Por cierto, no esperes ganar una sola partida multijugador si no dominas el sistema de selección de grupos de unidades asignándoles números específicos.

JUEGA BASTANTES ESCARAMUZAS contra la máquina con todas las civilizaciones, porque es muy distinto jugar en una campaña normal que en un escenario con condiciones de victoria y recursos cambiantes. Así puedes elegir mejor la civilización con la que te sientes más a gusto y concentrarte en manejarla lo mejor. Además, así aprenderás a seleccionar la raza más adecuada para cada situación dependiendo de sus ventajas exclusivas y de sus unidades especiales. Porque, ¿de qué te serviría el barco exclusivo de los coreanos en un desierto?

BUENA IDEA EN EL ASEDIO DE KYOTO ES CONSTRUIR UNA BASE AVANZADA EN TERRITORIO HOSTIL QUE NOS PERMITA CONSTRUIR MONJES, CABALLERÍA, Y PODEROSOS LANZAPIEDRAS



▶ UNA BUENA IDEA para iniciar la conquista de la ciudad es levantar una estratégica base avanzada en territorio hostil que nos permita construir infantería, caballería, monjes y Lanzapiedras. Aunque la flota enemiga se encuentre patrullando constantemente por las aguas cercanas, las grandes dimensiones del mar harán casi imposible que localicen nuestros transportes, aunque sí deberemos estar listos para defendernos de un posible ataque naval. En Kyoto tendremos que estar preparados para recibir el acoso constante de los samuráis enemigos. Son realmente eficaces, así que nos centraremos en proteger firmemente nuestros Lanzapiedas y llevarlos en grupo para acabar con la artillería enemiga. Los tres castillos pueden ser derrumbados uno por uno con ataques bien planeados, aunque se da el inconveniente de que no tendremos apenas tiempo para ir reforzando nuestro ejército. A partir de nuestro desembarco en Kyoto, es recomendable sacrificar aldeanos para aprovechar al máximo el escaso límite de población, fijado en 75.

Quiz 6

¿De qué dos tecnologías adolecen los Aztecas y Mayas?

A. Arquitectura y monasterios

B. Barcos militares y universidades

C. Caballería y armas de fuego



NORYANG

▶ EL ESCENARIO se inicia con la flota japonesa bombardeando nuestra maravilla, que destruirá si no acudimos rápidamente en su rescate, con la limitada flota que disponemos. Los japoneses seguirán haciendo incursiones con sus transportes y sus barcos de guerra, por lo que tendremos que crear una flota poderosa capaz de vigilar, primero nuestros muelles, y después toda la costa. Por suerte, el territorio coreano es rico en recursos que usaremos para acelerar la recogida de madera y, sobre todo, mejorar la calidad de los barcos. Una vez tengamos la situación bajo control, se hace entonces preciso eliminar el puesto japonés del Norte del continente, para lo cual se recomienda un ataque coordinado entre tropas de tierra y navíos. La eliminación de los invasores dejará libre el camino en transporte hasta el almirante Yi, que nos reportará la ayuda china y la tecnología de los barcos tortuga. A partir de este momento el escenario da un vuelco, y ahora somos nosotros los que tenemos que llevar la iniciativa de ataque y dedicarnos a destruir todos los puertos japoneses. Lo más recomendable es empezar destruyendo los puertos centrales, después pasar a los del Norte y finalmente a los del Sur.



▶ DE ESTE MODO nos quitaremos de en medio a la flota japonesa lo antes posible, aunque tendremos que hacer frente a multitud de torres de bombardeo que debilitarán bastante nuestras fuerzas (nuestra baza estará en realizar un ataque masivo). El puerto más al Sur está escondido tras un paso muy estrecho y protegido por un castillo, por lo que será necesario atacar en masa (no menos de 10 barcos) o bien transportar tropas de tierra y quitarlo de en medio antes de atacar.

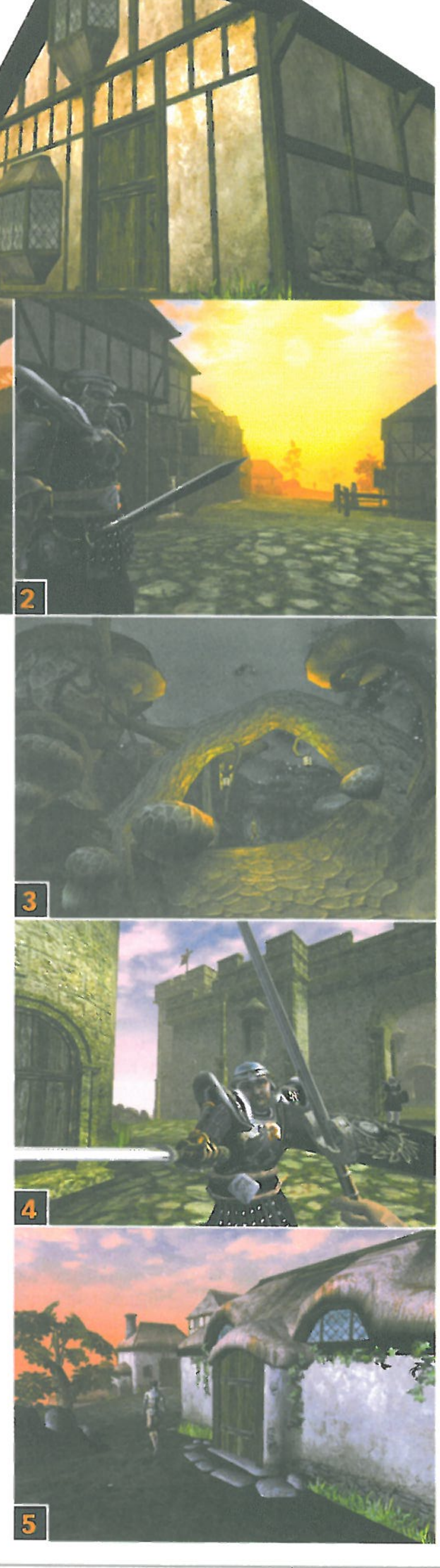
A.D.P.

Soluciones Quiz

1. B. Transportes. **2. A.** Carlos Martel. **3. A.** 400. **4. B.** Al menos 12. **5. A.** Edad Imperial. **6. C.** Caballería y armas de fuego

Morrowind

PROSPERAR RÁPIDO y conseguir un personaje poderoso es la ambición de todo jugador de «Morrowind». No es nada fácil, pero seguro que los consejos que te damos a continuación te ayudan a cumplir con ese objetivo de una forma rápida.



1 ROBAR es la mejor manera de conseguir dinero en el juego, pero por muy cuidadoso que seas, seguramente no podrás evitar que alguna vez te pillen "in fraganti". Si eso ocurre, date a la fuga y busca a alguien del gremio de ladrones para que te libre de la orden de busca y captura. Ser un ladrón de guante blanco es divertido, pero ser un forajido buscado por la ley no. Vamos, como en la vida real...

2 TRATAR CON LOS MERCADERES es también imprescindible si quieres tener una economía saneada. Antes de comprar o vender nada, intenta mejorar la disposición que tienen hacia ti, porque así pagarán más. Si vas a realizar una gran venta, puede que incluso te compense recurrir al soborno. Si el mercader se queda sin dinero y no puede comprarte nada más, espera 24 horas y vuelve a verle, habrá recuperado su dinero para comprar. Por último, puedes vender mercancías robadas, pero nunca al mismo mercader al que se las robaste.

3 EL ATRACO es menos sutil que el robo para enriquecerse, pero puede ser muy rentable. Los agentes de la ley de Vivec, en particular, van equipados con armaduras y armas muy caras que puedes vender a buen precio. Dedícate a tenderles emboscadas donde nadie te vea, preferentemente en callejones oscuros, y saquea sus cuerpos. De todos modos, para poder recurrir a esta técnica tendrás que ser lo bastante fuerte como para derrotarlos en combate, así que solo está al alcance de aquellos personajes más hábiles y experimentados.


1

4 ENCANTAR ARMAS es uno de los mejores recursos mágicos del juego. Es un proceso bastante caro, pero vale la pena. Primero necesitas una "soul gem" (puedes comprarla, robarla o encontrarla). Luego lanza el hechizo "soul trap" (que puedes comprar a un mago) a un monstruo (un personaje no jugador no vale). Mata al monstruo mientras el hechizo está activo y su alma quedará atrapada en la gema (si su tamaño es lo bastante grande, se entiende). Luego ve a ver a un encantador (o usa tú mismo la habilidad de encantar, si la tienes) para que encante uno de tus objetos con la gema. No hace falta que puedas lanzar un hechizo para asociarlo al objeto, pero como mínimo tendrás que tenerlo en tu libro de conjuros. Mediante este método todo te será más sencillo para avanzar.

5 LAS HABILIDADES EN "MORROWIND" MEJORAN con la práctica. Puedes aprovecharte de eso de muchas maneras. Por ejemplo, ve siempre corriendo y pegando saltos a todas partes para mejorar tu habilidad atlética y acrobática, o déjate pegar por una criatura muy débil (como una rata) para mejorar tu habilidad de armadura. Todas tus acciones en el juego se ven afectadas por la fatiga, no cometas el error de pensar que el cansancio es sólo un problema durante el combate. Antes de intentar cualquier cosa en la que tengas que usar tu habilidad, procura estar a tope de resistencia, o sufrirás bastantes penalizaciones.

Mejora tu magia



La manera más rápida para mejorar tu habilidad en una escuela de magia determinada es hacerte con un hechizo que cueste sólo un punto de maná. Colócate cerca de una cama y lanza el hechizo una y otra vez hasta que se te agote el maná. Duerme, y repite este proceso hasta que te hartes. Desde luego, no te quejarás...



Freedom Force

CONOCER A LOS MEJORES SUPERHEROES de «Freedom Force» en el modo campaña y sacarles todo el partido es el objetivo a de esta lupa, donde además te contamos cuáles son sus superpoderes más eficaces para crear tu "super-grupo".

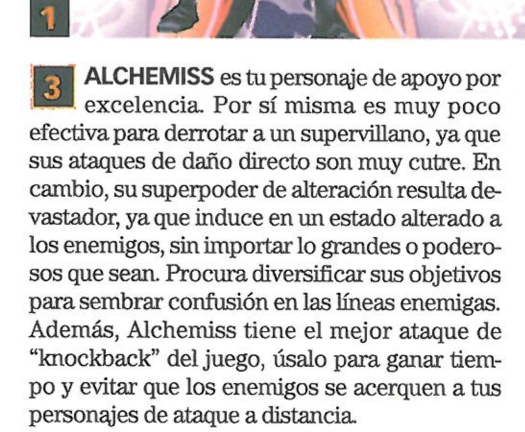
1 **MINUTE MAN** es, de calle, el mejor miembro de tu equipo, más que nada porque es el primero que adquieres y, lo escojas o no para formar el grupo de misión, acabará adquiriendo un alto nivel de experiencia. Es un luchador de cuerpo a cuerpo tremendamente eficaz, una vez que consigas que trabe contacto directo con el enemigo, los supervillanos caen a una velocidad de vértigo. Su mejor superpoder es el que le permite multiplicar por tres el daño de su siguiente ataque. Procura comprar cuanto antes atributos extra a fin de conseguir el de "extra heroico", lo cual te permite utilizar dos puntos de héroe por misión, multiplicando así por dos la cantidad de puntos de golpe efectiva de Minute Man. Además, como tiene el atributo de salto, Minute Man se convierte en un héroe ideal para perseguir a los malhechores que huyen a los tejados. ¡A perseguirlos sin piedad!

2 **EL DIABLO** es tu mejor personaje de ataque a distancia, y durante buena parte del juego también es tu único superhéroe capaz de volar. Esto hace que ciertos enemigos, como los sicarios de Shadow, se encuentren impotentes ante él, con lo que puedes cumplir ciertas misiones muy fácilmente. El Diablo es un héroe ideal para acabar con grandes grupos de enemigos, con daños masivos en grandes áreas.

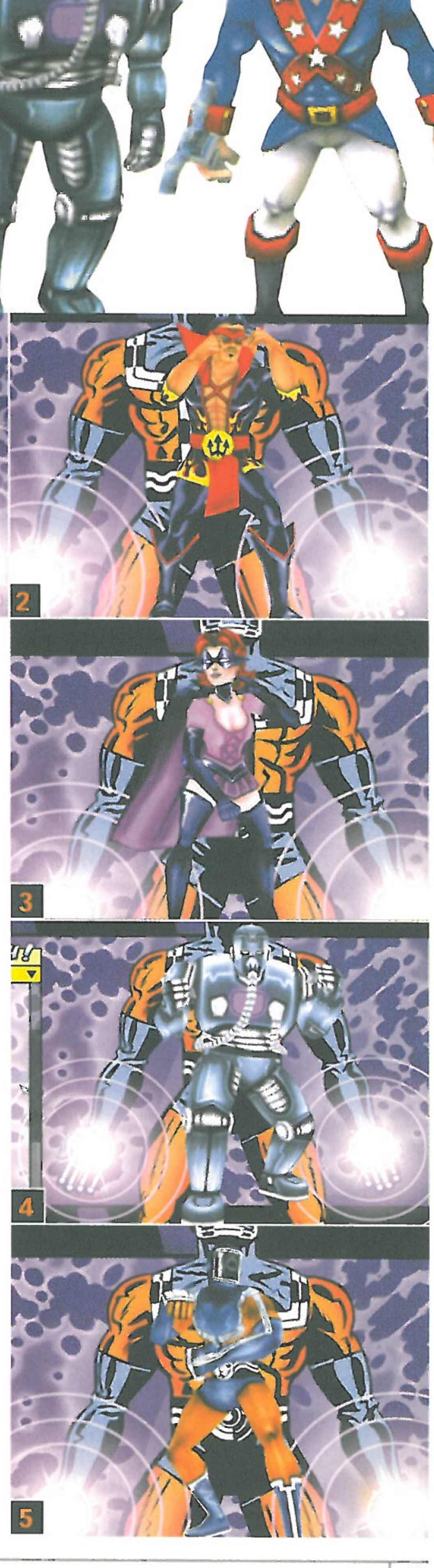
Gestión de grupo



La clave es asignar las teclas rápidas de manera que si tienes seleccionado a todo el grupo y pulsas, por ejemplo, F1, las habilidades seleccionadas no se entorpezcan entre sí. Pon todas las habilidades cuerpo a cuerpo en una tecla y todas las de ataque a distancia en otra para evitar que tus personaje se hieran entre sí.



1



2 3 4 5

3 **ALCHEMISS** es tu personaje de apoyo por excelencia. Por sí misma es muy poco efectiva para derrotar a un supervillano, ya que sus ataques de daño directo son muy cutre. En cambio, su superpoder de alteración resulta devastador, ya que induce en un estado alterado a los enemigos, sin importar lo grandes o poderosos que sean. Procura diversificar sus objetivos para sembrar confusión en las líneas enemigas. Además, Alchemiss tiene el mejor ataque de "knockback" del juego, úsalo para ganar tiempo y evitar que los enemigos se acerquen a tus personajes de ataque a distancia.

4 **MAN BOT** es, aunque no lo parezca, una de las incorporaciones más poderosas que puedes añadir al grupo de misión. Piensa en él como una especie de pila energética de la que se nutren los demás miembros del grupo. Usa su rayo recargador para que sus compañeros recuperen rápidamente la energía y así puedan lanzar tranquilamente sus mejores ataques sin temor a "quedarse secos". El dúo formado por El Diablo y ManBot es absolutamente devastador. No dudes en utilizarlo con fruición.

5 **MICROWAVE** es otro personaje de ataque a distancia que debes entrenar concienzudamente con un objetivo: adquirir el superpoder de clonarse. Esta habilidad le permite multiplicarse por dos, lo cual supone que puedes llegar a controlar a cinco personajes simultáneamente en vez de cuatro. ¡Y cuantos más seáis, más fácil será zurrarles a los malos! Su segundo mejor superpoder es el daño genético, que debilita las defensas de un objetivo de manera que los ataques de los demás miembros del grupo causen máximo daño. Con todos estos consejos no va a haber supermaloso que se te resista.



Spider-man
Acaba con los villanos

¿Quién dice que la vida de un superhéroe es fácil? Igual a Superman le va bien en Metrópolis, pero lo cierto es que Nueva York ya no puede más con tanto villano aceitoso suelto por ahí. Si tu aún joven sentido arácnido comienza a fallar, aquí tienes la guía que necesitas, trepamuros.

Para conocer bien tus poderes y no morir como una araña pisoteada, Spidey, no seas impaciente y entrénate primero y aprende a moverte. Usa las redes, y luego practica tácticas de combate. El entrenamiento puede ser pesado, pero es la mejor forma de acomodarte al control y a la cámara. No tardarás en estar preparado para enfrentarte a los malos...



SEARCH FOR JUSTICE

▶ **MISIÓN:** Acaba con todos.
▶ **BONUS:** Recupera el bolso.

Aunque tus aptitudes arácnidas aún son un misterio, moverte por los rascacielos no te será difícil. A tu derecha, un altímetro indica tu posición y la de tu objetivo, y si miras la brújula de la esquina inferior derecha sabrás en qué dirección ir. Completa este sencillo nivel balanceándote de azotea en azotea, zurrando delicuentes (16). Para cumplir el objetivo secundario, al empezar ve al noroeste hasta oír gritar a una mujer. Sálvala y busca su bolso en un edificio con un cartel publicitario en el que pone "Latvania". Regresa y devuélveselo. Tu primera araña dorada (FIELD GOAL) está bajo la gárgola de piedra (al principio) y la segunda (WEB HIT) en la azotea de un edificio bastante alto en el que hay dos maleantes y numerosas salidas de ventilación.



WAREHOUSE HUNT

▶ **MISIÓN:** Infíltrate como buena araña en el almacén.
▶ **BONUS:** Consigue encontrar la zona secreta.
▶ **BONUS:** Evita ser detectado al principio de la fase.

El almacén está protegido, así que intenta que los matones no se acumulen. Camina por el pasillo oscuro y recoge la araña dorada (BACKFLIP KICK). Antes de entrar en la primera sala llena de gansters, haz un rápido "web zip" al techo, y recorre la estancia en la sombra, para no ser detectado, hasta situarte sobre la puerta de garaje cerrada. Calcula el recorrido de los guardias para saltar justo cuando no estén atentos. La puerta se abrirá y te toparás con más matones. Acaba con ellos y busca una pared de cajas tras la que está el lugar secreto. Avanza a la siguiente sala (con un camión aparcado), e intenta acabar antes con los tipos armados. Al cruzar al otro lado del trailer tu sentido arácnido te avisará de que se te cae encima un ascensor ¡Apártate antes de que te aplaste! Busca ahora el conducto de ventilación y entra en él. Hay dos caminos, uno electrificado. Sigue el otro y baja para buscar el interruptor que desactiva la electricidad. Vuelve al conducto y ve por el camino despejado. Lucharás contra varios matones más para hacerte con la llave de la puerta que te permitirá alcanzar sin problemas el otro extremo del almacén.

Quiz 1

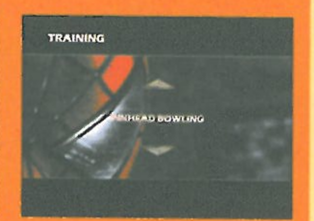
¿Con qué personaje de los disponibles NO podemos jugar recolectando puntos?

A. Kingpin.
B. Goblin.
C. Mary Jane.

Vamos de compras







LA TIENDA SECRETA es un apartado del juego especial en el que podemos ver un listado de las características ocultas que hemos desbloqueado consiguiendo puntos de bonus o acabando toda la aventura en diferentes modos de dificultad.

AFORTUNADAMENTE los puntos no se "gastan" o "desaparecen" en cuanto hemos utilizado una o varias características desveladas de la tienda. El único requisito es salvar la partida y cargarla cuando queramos recuperar los puntos. De ahí que si finalizamos el juego sin haber salvado, perderemos los puntos obtenidos.

CON 10.000 PUNTOS es posible acceder a un nivel de entrenamiento oculto, llamado "PINHEAD BOWLING". Y cuando ganes más de 20.000 puntos se desbloqueará además una secuencia cinemática adicional que podrás ver en la galería de películas.

PARA REVELAR personajes ocultos tendrás que hacer lo siguiente: 1) Batir el juego en dificultad "EASY" para jugar como Peter Parker o Spidey con el traje de Wrestling. 2) Batir el juego en dificultad "NORMAL" para jugar como "Spidey" con el diseño de Alex Ross. 3) Batir el juego en dificultad "HERO" para jugar como Goblin.

BIRTH OF A HERO

▶ **MISIÓN:** Encuentra al asesino de Tío Ben.
▶ **BONUS:** Encuentra una zona escondida.

Presientes que tu presa está cerca. Entra en el conducto de ventilación (web zip) y recórrelo hasta ver dos bifurcaciones y tres huecos. Sólo el de la izquierda te permite bajar sin ser detectado. Salta, escóndete tras las cajas, y con el web zip sube al techo. Gatea por las zonas oscuras para situarte sobre el marco de la puerta cerrada junto al interrogante. Baja por la pared. Coge la araña dorada (ADVANCED WEB DOME) y habrás evitado pelear contra varios tipos duros. Cuidado, pues debes ser rápido para que el truco funcione, y si usas la telaraña de impacto todo se irá al traste. Para recorrer el pasillo de tuberías activa el modo puntería hacia el extremo contrario de la pared. Cuando el gas desaparezca, catapúltate con web zip al otro lado sin quemarte. Coge la otra araña (HAND SPRING), y te verás en otra pelea. Llega a unas escaleras con más chorros de aire caliente; usa web zip en vertical para subir rápidamente y enfréntate con el asesino.



OSCORP'S GAMBIT

▶ **MISIÓN:** Acaba con todos los droides voladores.
▶ **BONUS:** Destruye los robots araña.

Eres poderoso pero tienes que currar, así que "a posar" para la prensa. Haz un "web swing" y cambia de dirección en pleno salto. Luego encaja un "web swing" en el centro y apunta el lanzaredes desde el aire. Pan ▶▶

comido. Ve al punto de partida y te atacará un robot con alas; usa el swing con patada. El bichejo te lanzará láseres y bombas de energía, así que suelta red de vez para esquivar los ataques. Cuando acabes con él aparecerán más. Para el bonus del nivel aterriza en las azoteas y enfréntate a unos robot araña menos peligrosos que los alados, pero armados con un lanzallamas.

Quiz 2

¿Para qué sirven los secretos del juego?

A. Para ver un final alternativo.

B. Para obtener nuevos combos.

C. Para nada, sólo son puntos extra.

THE SUBWAY STATION

▶ MISIÓN: Salva inocentes.

Acaba con los que acosan al policía y coge la araña dorada (SCISSOR KICK). Tras la siguiente escena, saca de apuros al otro poli y al hombre. En la sala, deshazte de los que acosan PRIMERO al civil y LUEGO al poli. Vuelve a la recepción del edificio y ayuda al policía. Tras la escena con Shocker, verás que una columna está a punto de caer sobre un hombre. Agárrale (punch) sin perder tiempo y déjale en el círculo rojo. Repite todo para concluir el nivel (si lo completas en un tiempo récord, tendrás otro bonus).



CHASE TROUGH THE SEWER

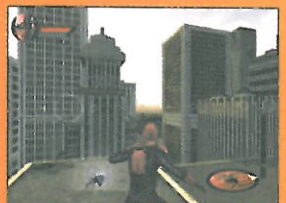
▶ MISIÓN: Persigue a Shocker por las alcantarillas.

▶ BONUS: Encuentra una zona escondida.

Shocker es peligroso y escurridizo y debes perseguirlo por el alcantarillado público. Hay un punky con metralleta que guarda la llave que necesitas: ya sabes combatir maleantes de poca monta. En la siguiente sala trepa al último piso y activa dos resortes que abren la puerta inferior. Para continuar deberás encontrar al tipo malo que esconde la rueda del paso del agua. Una vez recuperada, ponla en la tuerca y el tubo se secará, permitiéndote atravesarlo. Al otro lado hay un interruptor. Púlsalo y regresa por la tubería para lanzarte al hueco donde antes caía el agua. Hay una puerta secreta que contiene una araña dorada (ADVANCED WEB GLOVES). Vuelve a tu camino original y llegarás a una sala en la que recibirás una calurosa bienvenida (lluvia de granadas incluida). Ya sabes: a por los más peligrosos primero... Usa la llave que deja uno de los guardias.

Bonus a granel





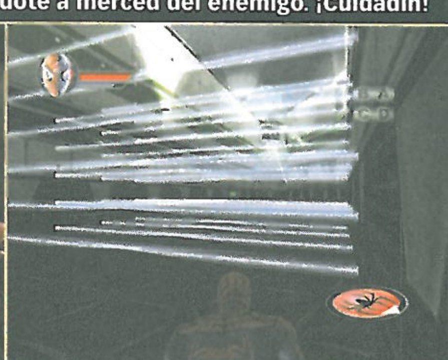
LOS BONUS en «Spiderman» son algo más que una palmadita en la espalda cuando acabas una fase, como pasa en otras aventuras. Si eres lo suficientemente diestro como para completar un gran número de ellos, tu puntuación final aumentará considerablemente al terminar el juego, y esto te permitirá acudir a la tienda de especiales y adquirir nuevos personajes con los que poder recorrer las misiones (¡Goblin y Peter Parker incluidos!).

EN ESTA GUÍA hemos señalado los bonus de aquellas fases que entrañan una dificultad especial, pero hay muchos más que puedes conseguir finalizando los niveles de determinadas formas. Completar las fases en tiempo récord, realizar numerosas combinaciones de golpes, o evitar ser tocado (perfect) serán algunos de los más comunes, y te permitirán recolectar una enorme cantidad de puntos. Si te gustan los grandes retos, no lo dudes y ... ¡Hazte con todos! (¿esto no era de otro juego...?)

■ A lo largo de tu aventura, la mayoría de explosiones te harán perder el sentido durante unos instantes, dejándote a merced del enemigo. ¡Cuidadín!



■ Si te ves acorralado en un mar de enemigos, lánzate al techo e intenta acabar con ellos desde el aire.



■ Para salvar la mayor parte de trampas deberás hacer buen uso del "web zip" con el modo de puntería.

EL ASESINO DEL TÍO BEN NO ES MÁS QUE UN MACARRA DE LOS BAJOS FONDOS, PERO NO DEBES SUBESTIMAR SU FUERZA, YA QUE SI NO ERES RÁPIDO PUEDE PONERTE EN APRIETOS



SHOWDOWN WITH SHOCKER

▶ OBJETIVO: Persigue a Shocker por el túnel del metro.

▶ BONUS: Ítem flotante.

Shocker está acorralado, lo que no implica que puedas acercarte a él alegremente. En cualquiera de los túneles comprobarás cómo su onda expansiva te quita un montón de vida si no te apartas a tiempo. Para alcanzarle, usa la mira de precisión, apunta el "web zip" en diagonal hacia las columnas que hay entre túneles. Cuidado, pues si asomas un poco la cabeza o no te pones a cubierto pronto, serás golpeado por la onda. Al llegar a los trenes pulsa la palanca para apartarlos. En cuanto alcances el riachuelo de inmundicia verás una araña dorada flotando (UPPERCUT). No lo dudes: usa el "web zip" para alcanzar el ítem, o desaparecerá para siempre. Por fin te puedes enfrentar a Shocker.



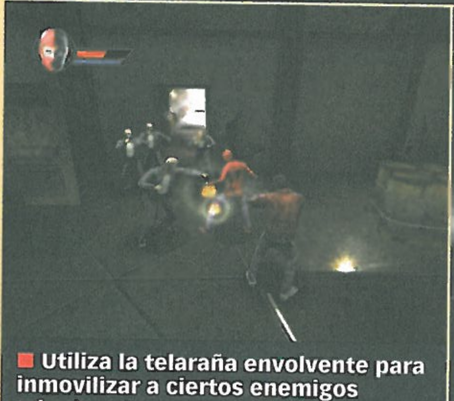
VULTURE'S LAIR

▶ OBJETIVO: Llega a lo más alto del campanario.

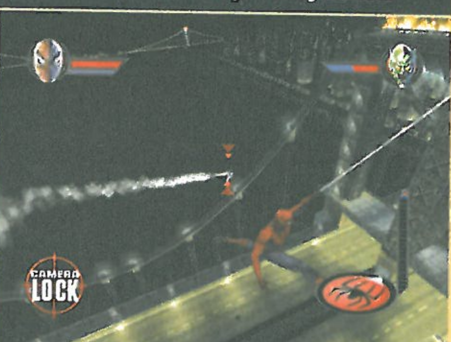
Por si no tenías suficiente con Shocker, llega Vulture para complicar las cosas. En esta fase tendrás que as-



En las primeras misiones es recomendable que permanezcas atento a las explicaciones de los interrogantes, ya que suelen dar consejos muy útiles.



Utiliza la telaraña envolvente para inmovilizar a ciertos enemigos mientras te encargas del resto.



La combinación "web swing + kick" es ideal para combates aéreos contra enemigos como Goblin.

Duelo con Vulture





EL PAJARRACO se ha cansado de huir y llega el momento de luchar. Haz "web swing + kick" apuntando a su cuerpo, hasta malherirlo y que baje a la cornisa del edificio. En ese momento aprovecha y zúrrale hasta que se recupere y retome el vuelo.

EN EL EDIFICIO hay dos arañas doradas. La primera (STING), bajo las gárgolas, y la segunda (DIVE KICK) en la punta del edificio. Trepa poco a poco, pues si llegas a lo alto demasiado pronto, al estar en la punta corres el peligro de hacer de "pararrayos".

cender por un viejo campanario al estilo de "Batman", valiéndote del "web zip" para esquivar las granadas que lanza desde arriba el nuevo enemigo. También debes esquivar unas molestas arañas explosivas mientras subes. No hay posibilidad de equivocación con el recorrido. Busca un hueco en el centro cuando las escaleras estén rotas y no olvides recolectar la araña (GRAVITY SLAM).



VULTURE ESCAPES

▶ MISION: Persigue a Vulture.
▶ BONUS: Permanece pegado a él todo el tiempo.

Lo malo de Vulture es... que sabe volar demasiado bien. Por eso, debes perseguirle por toda la ciudad, saltando de edificio en edificio. Tendrás que ser rápido y ágil, ya que si le pierdes de vista fracasará tu misión, pero si te acercas demasiado a su cola te dañará con bombas. Por el contrario, si permaneces pegado a él durante todo el recorrido obtendrás el bonus de puntuación.

CORRALLED

▶ MISIÓN: Protege a Scorpion de las arañas.
▶ BONUS: Encuentra el ítem escondido.

Scorpion se encuentra en apuros: las arañas mecánicas le rodean, y tu misión consiste en unirte a él y ser su guardaespaldas (síguele a donde vaya si se aleja). Si se acumulan demasiadas, enreda varias con tu tela y haz que se acerquen poco a poco. Mucho cuidado de nuevo con las llamas que escupen y con sus rayos paralizadores. Para encontrar el ítem oculto, tan sólo tienes que subir al tercer piso del parking por la rampa correspondiente y recoger la araña de salud o la dorada (si no la habías cogido anteriormente). Si Scorpion muere la misión fracasará.



SCORPION'S RAMPAGE

▶ MISIÓN: Caza al Scorpion.
▶ BONUS: No utilices ni un solo ítem de ayuda.

Resulta que Scorpion es una rata desagradecida, y se enfrenta a ti a pesar de lo mucho que le has ayudado en la anterior fase... En la de ahora, vas a encontrar varios ítems de salud y una araña dorada (TACKLE), aunque si no usas ninguno de ellos (salud o telaraña) serás recompensado. El modo de derrotarlo es lento y monótono, pero simple: evita el cuerpo a cuerpo al principio, pues esquivará tus golpes y te asestará coletazos mortales. Si te alejas de él, te lanzará rayos con su cola; reacciona anticipándote al ataque cuando veas que se carga con energía. Atácale con las redes de impacto todo lo que puedas, y arremete combos de tres golpes en cuanto le tengas cerca. Es un tipo duro de pelar, pero no debería presentar mayor problema, a no ser que te encuentres en un nivel de dificultad demasiado alto.

Quiz 3

¿Cuál es la forma más SEGURA de combatir contra los jefes?

A. Lanzarles telas de impacto.
B. Cuerpo a cuerpo.
C. Enrollarles con tela.

COUP D'ETAT

▶ MISIÓN: Salva a Mary Jane y al público de Goblin.

Esto es de locos... Aún no te has recuperado del combate con Scorpion, y aparece un villano verde pilotando murciélago mecánico... Lo primero que debes hacer es salvar a Mary Jane recogiéndola del globo "oso panda" y dejándola en el tejado de al lado. Para hacerte con la araña dorada (LOW WEB HIT) trepa el edificio en que apareces, evitando que Goblin te golpee. En este nivel, además de luchar con Goblin, tienes que lanzar tu red sobre las cuatro bases de la antena de un edificio y arreglar los soportes del puente elevado al final de fase; de lo contrario la gente de la calle correrá un grave peligro.



THE OFFER

▶ MISIÓN: Lucha con Goblin hasta que huya.
▶ BONUS: Consigue montar a lomos de Goblin.

La lucha con Goblin se complica por momentos. Estáis solos, así que tendrás que demostrarle tus habilidades de caza aérea, lanzándole unas buenas patadas voladoras cuando se acerque a lomos de su murciélago mecánico a reacción.

Si por casualidad pasa entre tus piernas en algún momento, no dudes en saltar sobre él para obtener el bonus. Es difícil, pero puede hacerse: simplemente estudia bien su forma de moverse y espera al momento adecuado para caer sobre él.

En cuanto le canses lo suficiente, bajará al edificio para buscar el cuerpo a cuerpo, así que desciende y enfréntate a la sabandija. Hazte con la araña dorada (FLIP MULE) y que tu vida no descienda a niveles demasiado arriesgados. Como en anteriores casos, las redes de impacto te evitarán el contacto directo y podrás ponerle a raya desde lejos sin arriesgarte mucho.

Si casualmente se te ▶▶

gasta la telaraña (algo tristemente habitual en la agitada vida de Spiderman) recoge los ítems dentro del edificio (hay dos). En el cuerpo a cuerpo, casi siempre saldrá victorioso el muy villano, y en la distancia deberás esquivar todo el tiempo las bombas explosivas de calabaza (devastadoras) que te lanzará. Poco después, tu enemigo volverá al aire hasta que le vuelvas a noquear siguiendo el procedimiento anterior, momento en el que se introducirá en la planta electrificada de otro edificio, donde se esconderá tras las columnas para esquivarte mientras te lanza sus "regalitos" de costumbre (calabazas, etc...).
Este es un nivel muy difícil, y si fallas en alguna de las partes de él, tendrás que repetirlo todo desde el principio, así que pon todos tus sentidos arácnidos en el asador. A fin de cuentas eres un superhéroe, ¿no?



RACE AGAINST TIME

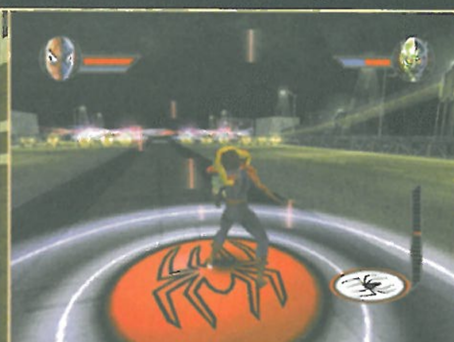
▶MISIÓN: Desactiva todas las bombas a tiempo.
Goblin siembra la ciudad de bombas temporizadas, y le toca a Spidey evitar el desastre. Lo peor no son las bombas en sí, sino la cantidad de droides voladores que te atacarán. Para colmo, tendrás que memorizar la localización de las bombas, así como esquivar los focos de búsqueda que invaden el espacio aéreo. Pues que la suerte esté de tu lado, ya que el tiempo para desactivar cada bomba es muy limitado. Usa el "web swing" manteniendo el botón pulsado para ir más rápido, e intenta pasar de los robots.



■ Tu sentido arácnido jamás te defraudará. Si permaneces atento a los zumbidos de aviso podrás reaccionar a tiempo ante cualquier peligro.



■ En las misiones de "caza", mantén presionado el botón de "web swing" para acelerar tus saltos.



■ Recuerda bien que rescatar a las víctimas inocentes es prioritario sobre todo en las primeras fases.

Ben´s Killer & Shocker





EL ASESINO de Tío Ben no es más que un macarra de los bajos fondos, pero no debes subestimar su fuerza, ya que puede ponerte en un serio aprieto. Si quieres ahorrarte disgustos, pégate al techo y dedícate a lanzarle telarañas de impacto desde lejos. Es un método lento y consume mucha tela, pero evitarás un contacto directo. En el cuerpo a cuerpo evita enlazar más de tres golpes seguidos, o de lo contrario se volverá con furia. Vigila su escopeta y aprovecha sus momentos de incertidumbre.

SHOCKER parece más duro de lo que en realidad es, pero no te confíes. Usa combos de tres golpes cuando le tengas cerca, y aléjate de su campo de influencia cuando golpee con furia el suelo. En las distancias largas no permanezcas quieto, ya que intentará alcanzarte con sus ondas de choque. Fíjate que cuando efectúa su particular remolino de viento queda expuesto por unos instantes, tiempo suficiente para que puedas atacarle a gusto. Con un poco de maña y agilidad el villano caerá rendido como una babosa ante ti en un decir "jesús".

PARA SABER SI ESTÁS BIEN ESCONDIDO, CUIDA QUE LA MÁSCARA DE SPIDEY EN EL LADO SUPERIOR DE LA PANTALLA SE PONE AZUL



THE RAZOR'S EDGE

▶MISIÓN: Acaba con todas las bombas murciélago.
▶BONUS: Destruye todos los murciélagos que puedas
▶BONUS: No utilices ítems.
Goblin no se cansa nunca. Por fortuna, ahora sólo deberás destruir cierto número de bombas murciélago, algo relativamente sencillo. Haz uso del "web swing", y cuando se acumulen a tu espalda, gira y golpéalas en masa. Si alguna se resiste, "cázala" con el lanzaredes. También puedes tomar tierra, esperar a que se acerquen todas y usar la onda expansiva de telaraña. Lo más difícil en la misión es lograr los bonus.

Quiz 4

¿Cómo te puedes balancear muy rápido?
A. Soltando la red.
B. Pulsando el botón de forma intermitente.
C. Manteniendo pulsado el botón.

BREAKING AND ENTERING

▶MISIÓN: Infíltrate en la mansión OSCORP.
▶BONUS: Activa la combinación buena de ascensores.
▶BONUS: Acaba el nivel sin ser detectado.
El edificio tiene unas medidas de seguridad EXTREMAS (alarmas, cámaras, vigilantes), así que procura pasar desapercibido y evitarás enfrentamientos innecesarios. Si te pillan y suenan las alarmas, vendrá un tropel de robots que te pondrán en un aprieto. En ese caso, escóndete y espera a que se despeje la costa. Los códigos que necesitas están en los ordenadores. Una vez los tengas todos, enlázalos por colores de azul en adelante, de forma que el color de fin de una pieza encaje con el de inicio de la siguiente. Esta es una misión de sigilo, pero puedes usar el ovillo de red sobre los guardias.



CHEMICAL CHAOS

▶MISIÓN: Destruye las armas químicas de OSCORP.
Las armas químicas están de moda, y OSCORP no iba a ser menos en la carrera por el poder. Así que ahora,



■ Balancearte con la tela a ras de suelo no es una buena idea si el terreno es abrupto o hay objetos por en medio, ya que acabarás pegado a ellos...



■ En tus primeras misiones deberás aprender a desenvolverte bien con los saltos entre edificios.



■ Cuidado con las tormentas eléctricas... Los rayos golpean al elemento más elevado del terreno.

ponte manos a la obra para deshabilitarlas con ayuda del científico insumiso. Lo "único" que tienes que hacer es recorrer las salas de control en el orden establecido por el recuadro del margen superior derecho de la pantalla, evitando ser detectado por las cámaras y sorteando todos los láser con ayuda de la mira de precisión y el "web zip". Tendrás que recoger la llave que esconde un tipo duro. Recuerda: la clave está en los interruptores. En esta pantalla hallarás dos arañas doradas.

Face-off at the bridge

MARY JANE se encuentra asediada por lenguas de fuego en la parte superior del puente. Tu prioridad será rescatarla a ella para comenzar la batalla sin más preocupaciones. El sistema aéreo no difiere en absoluto del visto en peleas anteriores, excepto por un "pequeño" detalle... Cuando Goblin tome tierra, su deslizador seguirá atacándote desde el aire, por lo que puedes considerar que es como si te enfrentaras a dos enemigos.



USA LA RED DE IMPACTO a discrección, y si puedes, intenta adosarte a su espalda mientras esté en el aire, eso le provocará unos cuantos dolores de cabeza. Escoge el momento más crítico para utilizar los ítems de salud que hay en el puente. Si todo va bien, al final tú y Mary Jane os podréis tomar un merecido y romántico descanso...



OSCORP'S ULTIMATE WEAPON

▸ MISIÓN: Destruye el robot gigante de OSCORP.

OSCORP tiene un "robotazo"... que será tu pesadilla. Para desactivarlo, debes destruir primero los generadores de su escudo, algo nada sencillo. Primero, sitúate sobre su "espalda" y destruye los primeros. Cuidado, que hay varias torretas que te dispararán misiles. Hecho esto, utiliza la tela de impacto para destruir desde lejos los generadores restantes; si te acercas a ellos te alejarás del robot, y serás una presa fácil para su rayo.

Quiz 5

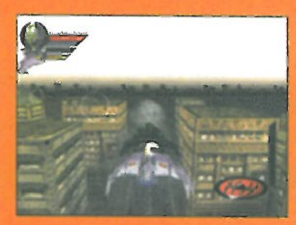
¿Qué pasa si te detectan en la fase 3?

A. La zona secreta desaparecerá.

B. La misión fracasará.

C. Aparecerá un robot.

Piensa en verde





MANEJAR A GOBLIN es posible, aunque parezca mentira. Y no sólo eso, sino que podrás acabar el juego completo con el traje de Norman. Aunque el desarrollo no cambiará en esencia, sus fases sí encajarán con el argumento de forma totalmente transparente. Además, la ventaja de jugar con Goblin frente a otros personajes ocultos es que no es sólo una textura recubriendo la piel de Spidey, sino un personaje totalmente nuevo.

EL TRAJE DE GOBLIN tiene sus propias características. Por ejemplo, en lugar de trepar y balancearnos, iremos siempre a lomos de un Glider (su deslizador aéreo) y tendremos tres indicadores adicionales de capacidad (bombas, motores y misiles). Ahora sí que podremos completar los niveles de dificultad más elevada sin problemas. Os lo recomendamos, pues es todo un reto...

Una vez desactivado el escudo, vuelve a subirte a su chepa y destrózale el punto neurálgico a golpes. No tardarás en hacerlo papilla.

ESCAPE FROM OSCORP

▸ MISIÓN: Escapa del edificio OSCORP con vida.

▸ BONUS: Mata a todos los Super Soldiers que puedas.

Para escapar puedes intentar pasar desapercibido para ellos, pero es una tarea casi imposible. Nada más empezar, recoge la araña dorada (HAYMAKER). Camina hasta un interruptor que desactiva unas torretas láser. En la sala de ordenadores, una verja láser impide el paso. Para desactivarla tendrás que recorrer varias habitaciones pulsando los interruptores de rigor y seguir hasta la salida. No es un nivel sencillo, pero sí bastante cortito.

Si te ves sorprendido por las cámaras de vigilancia, intenta esconderte de los Súper Soldados, o lucha contra ellos, aunque son duros.



MARY JANE KIDNAPPED

▸ MISIÓN: Sigue la estela de Goblin para saber a dónde lleva a Mary Jane.

Esta última fase es bastante similar a la de perseguir a Vulture... No pierdas de vista a Goblin ni por un segundo, ya que su extrema rapidez te puede dejar atrás... Intenta "atajar" entre edificios en lugar de seguirle linealmente, y si nunca consigues darle caza, apréndete de memoria el recorrido que hace para adelantarte a sus movimientos. Si consigues seguirle pasarás al enfrentamiento final (las estrategias y consejos para superar el combate se han incluido en un recuadro adjunto). Mucha suerte.M

J.M.

Soluciones Quiz

1. A. Kingpin **2. B.** Para obtener nuevos combos **3. C.** Lanzarles telas de impacto **4. C.** Manteniendo pulsado el botón **5. A.** La zona secreta desaparecerá



Duke Nukem
Manhattan Project

LOS TREINTA NUKES OCULTOS que componen el primer episodio de «Manhattan Project», quedarán a vuestra merced, gracias a esta lupa. ¡Come and get some!



PRIMER NIVEL

1 PARTE UNO: Avanza hacia la derecha y encontrarás el primer nuke en el camino. Más adelante hay tres antenas por las que puedes escalar. Saltando de una a otra podrás recoger el segundo nuke. Dos más hay escondidos en el edificio inundado; uno en un barril y otro lo conseguiremos tras desactivar el generador, yendo a su izquierda. Otro nuke está oculto tras una pared, a la izquierda de la salida, hacia la segunda parte del nivel.

2 PARTE DOS: Avanza hasta el segundo chorro de aire. Antes de llegar hay una escalera, desde la que podemos acceder a una repisa a primera vista inalcanzable. Sube a la repisa y sigue hacia la izquierda hasta llegar a una pared, que esconde el primer nuke. El segundo se encuentra sobre el segundo chorro de aire, y sólo tenemos que aprovechar la propulsión para alcanzarlo. Por último, a la derecha del susodicho chorro de aire, encontraremos dos barriles junto a una pared. Reviéntalos y recoge el preciado nuke. ¡Mi tessorrroo!

SEGUNDO NIVEL

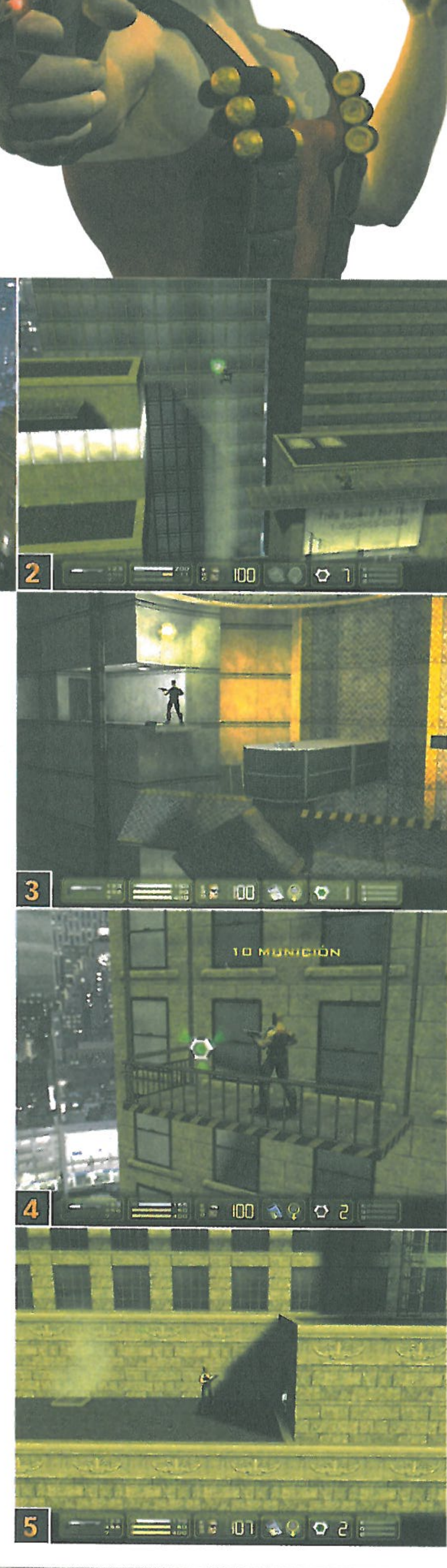
3 PARTE UNO: Rompe la pared del edificio que se encuentra bajo el punto de inicio y encontrarás el primer nuke. El segundo se encuentra dentro del siguiente edificio y está situado en el nivel inferior, justo sobre el ventilador. Al salir, subimos una escalera y saltamos a otra a su izquierda para acceder a otro nuke. En un balcón, veremos otro nuke, al que sólo podemos llegar saltando sobre los soportes de andamios. Matando a dos FemMech, obtendremos dos nukes más.

4 PARTE DOS: Avanzamos hacia la izquierda y en una repisa obtenemos un jetpack. Lo activamos y volamos hacia un balcón antes inalcanzable, en donde un cerdo policía vigila un nuke. Liquídalo y sigue adelante hasta encontrar un chorro de aire, ya que junto a él encontrarás otro nuke. Seguimos avanzando hacia la derecha hasta el final del nivel. Allí encontraremos el último nuke, aunque está demasiado elevado para recogerlo. Afortunadamente, podremos recogerlo propulsándonos con un chorro de aire cercano.

TERCER NIVEL

5 AVANZAD A LA DERECHA nada más comenzar el nivel. No tardaremos en encontrar tres nukes suspendidos en el aire. Podemos recogerlos todos a la vez aprovechando un chorro de aire cercano que nos elevará hacia ellos. Seguimos avanzando hasta el acantilado. Allí podremos recoger un jetpack que será muy útil para atrapar otros tres nukes que se encuentra flotando en el aire. Tras alcanzar suelo firme, habrá que entrar en el edificio contiguo, donde podemos obtener los nukes que nos faltan para terminar. No obstante, habrá que esquivar las trampas y los disparos de los policías. Ten en cuenta que algunos de ellos esconden nukes, y que habrá que matarlos para arrebatárselos y completar así el nivel.


1



2
3
4
5

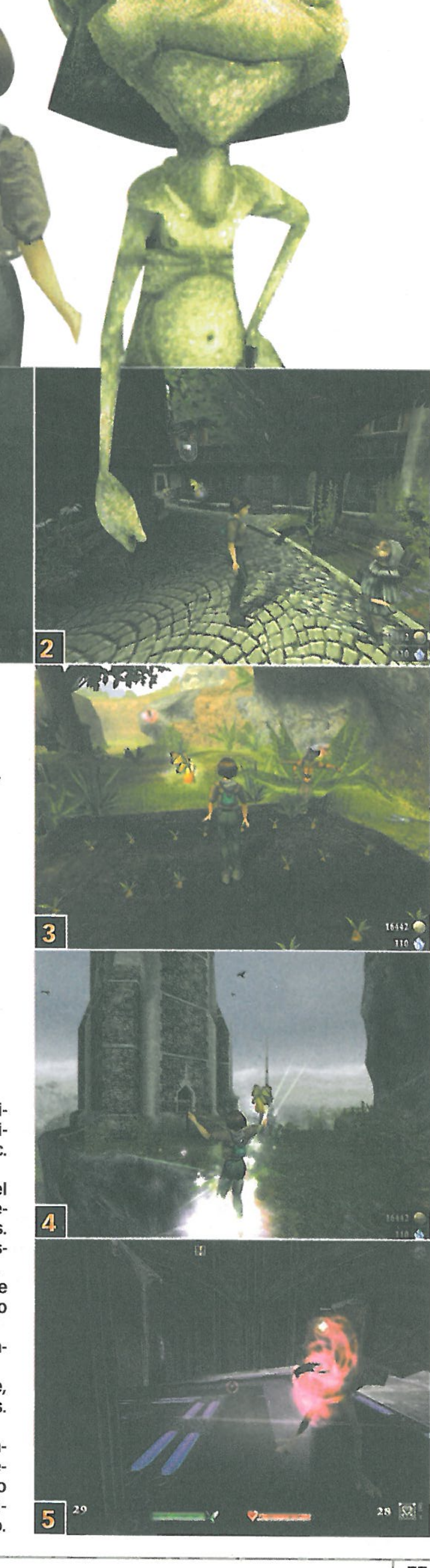
Jefe de final de fase



AL FINAL DE CADA EPISODIO tendremos que vernos las caras con un enemigo jefe. El primero de ellos será un helicóptero de combate. Para derribarlo, tendremos que dispararle a las partes iluminadas, esquivando los misiles que nos lanza y liquidando a los cerdos. Cuando nos colguemos de ella, tendremos que disparar al motor, evitando las ráfagas de la ametralladora. Así de sencillo.

Zanzarah

CAPTURAR Y ENTRENAR HADAS para que se enfrenten entre sí, es un desafío tan peculiar como absorbente. Esta sólo es una de las muchas tareas que hay que realizar en el original «Zanzarah».

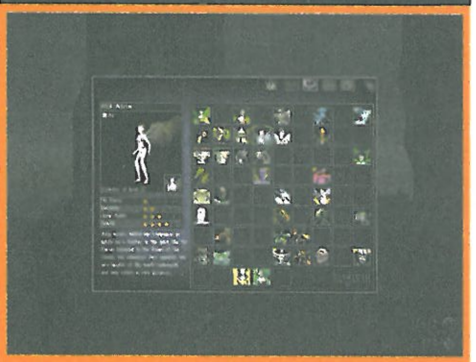


1 **EL EQUIPO DE HADAS** que el jugador puede emplear se reduce a seis especímenes. Existen muchas combinaciones, pero un grupo equilibrado debe estar compuesto por las siguientes razas: Luz, Psi, Piedra, Hielo y Aire. La sexta hada puede ser cualquiera. Las mejores son las de Luz y las de Hielo.

2 **EL ENTRENAMIENTO** es vital para aumentar el nivel de las criaturas mágicas. Hasta el nivel 40, es posible utilizar los puestos de entrenamiento –pagando el correspondiente dinero. Para aumentar del nivel 40 al 60, es mejor usar zanahorias doradas, que se pueden comprar en las tiendas de Tiralin.

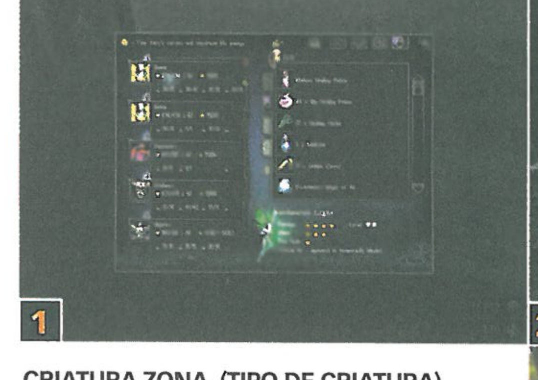
3 **EL HÁBITAT DE LAS HADAS** permite elegir el tipo de enemigo que aumenta más rápido el nivel de nuestro equipo. En esta tabla se muestra dónde es mejor entrenar a cada raza, y los oponentes que encuentran.

Las hadas más poderosas



En «Zanzarah» existen 77 hadas. Cada una de ellas tiene sus propias estadísticas. En la siguiente tabla se muestran las hadas más deseadas. Para encontrarlas sólo tienes que buscar en los lugares indicados en la tabla de entrenamiento.

Nº	Criatura	Elemento	Ptos de daño
18	Psyrow	Caos	4
40	Skelrath	Caos	4
49	Clum	Psi	5
57	Flagwin	Fuego	4
61	Tineves	Aire	3
67	Megari	Metal	3
68	Gigarex	Metal	4
71	Turnox	Oscuridad	3
72	Dedranox	Oscuridad	4



1

CRIATURA ZONA (TIPO DE CRIATURA)

Psi: Montañas (Hielo), Ruinas (Luz)
Energía: Cascada (Agua), Fábrica de los Enanos (Metal), Cuevas Oscuras (Psi)
Luz: Reino de las Sombras, (Oscuridad, Caos), Catacumbas (Oscuridad, Caos)
Naturaleza: Cuevas Oscuras (Psi)
Agua: Cuevas de Lava (Fuego)
Aire: Cascada (Agua), Fábrica de los Enanos (Metal), Cuevas Oscuras (Psi)
Piedra: Cielo (Aire)
Metal: Cuevas Oscuras (Psi), Cuevas de Lava (Fuego), Bosque (Naturaleza)
Fuego: Bosque (Naturaleza), Montañas (Hielo), Cascada (Agua)
Hielo: Cascada (Agua), Bosque (Naturaleza), Cielo (Aire), Fábrica de los Enanos (Metal)
Caos: Cuevas Oscuras (Psi), Cascada (Agua)
Oscuridad: Cuevas Oscuras (Psi), Cascada (Agua), Cuevas de Lava (Fuego)

4 **LAS TABLILLAS** tienen un poder que elimina obstáculos: La de la Naturaleza elimina arbustos, la de Tierra pulveriza rocas, etc. Su localización es la siguiente:
* Naturaleza: Ve a Dunmore y camina hacia el norte, hasta el pantano. Busca una zona elevada con rocas y vence al elfo de las Sombras.
* Tierra: En la Torre de los Enanos, usa el transportador para subir, y busca al druida blanco.
* Aire: En Dunmore, habla con el elfo que tiene al hada Segbuzz en su cabeza. Sigue el camino hasta el gran árbol, y sube hasta la cima.
* Psi: En Tiralin, cruza la puerta detrás del enano. Combate a las hadas para obtenerla.
* Fuego: Detrás de una cabaña en el bosque, en Tiralin, hay una puerta protegida por hadas.

5 **GANAR LOS COMBATES** exige una estrategia. Las hadas deben tener dos poderes de defensa y ataque complementarios. No buscar al rival con el gatillo cargado o saltando, consume energía. Mejor avanzar con sigilo.

2 3 4 5

Soldier of fortune II: Double Helix

Contra el terrorismo

John Mullins es un mercenario bien curtido. Pero a la hora de hacer frente a una conspiración mundial mezclada con amenaza bioquímica, a nadie le viene mal una ayudita, ¿verdad? A lo largo de esta guía te proporcionamos los consejos más útiles para resolver la campañas de este emocionante juego.

Está muy claro que «Soldier of Fortune II» no se ha pensado para que resuelvas puzzles o introducirte en complejos escenarios laberínticos. Todo lo contrario: tiros, tiros y más tiros. Por eso, nos limitaremos a recalcar los sucesos más relevantes de cada misión y la forma correcta de cumplir los objetivos sin complicaciones. Buena suerte soldado, y no desestimes los consejo de este viejo general...



MISIÓN EN PRAGA

▸**CALLES:** Deshazte de los primeros guardias rápida y sigilosamente para coger sus fusiles. Al doblar la esquina, las balas silbarán a tu alrededor; para zanjar el asunto, dispara a la cisterna de gas. A partir de aquí, el procedimiento de ataque será simple y repetitivo, así que obviaremos los enfrentamientos básicos para centrarnos en sucesos concretos. El apartado de contenedores es la siguiente zona por explorar. Ninguna verja del recinto te permitirá el acceso, así que fuerza la cerradura de una de las puertas (tecla de "usar"). Una vez en el tejado, ve a la segunda torre y salta al recinto inferior de la derecha. Corre luego al puesto de la ametralladora fija y pulsa la tecla "usar" sobre ella para barrer cualquier amenaza. Rodea el hotel para localizar las escaleras de incendios, desde las que acceder a la cornisa, y de ahí al circuito de ventilación del edificio.

▸**HOTEL:** Este hotel tiene un elevado número de habitaciones y salas de estar y será conveniente que inspecciones todo en busca de munición, armas, chalecos de kevlar y botiquines. Reacciona con rapidez a la amenaza de los mercenarios y vigila las puertas que se abran. Tras la calurosa bienvenida, baja por las escaleras al piso inferior. A estas alturas ya contarás con una recortada automática que te resultará muy útil a distancias cortas. Cuando pises el último peldaño te lloverán los tiros por todas partes, así que avanza paso a paso, cubriéndote con paredes, mesas y objetos en general. Ve atento también a las bombas incendiarias; ya sabes, corre en cuanto oigas ese repiqueteo... Recorre el salón, atraviesa la chimenea y alcanza la cocina en busca de otras escaleras. Arriba, tras recorrer varias estancias, hallarás al doctor en uno de los dormitorios. Evidentemente deberás defender su pellejo con todo lo que tengas; adelántate a sus movimientos y despeja su huida hacia el ventanal.

Para evitar las armas...







CAMINA DESPACIO en lugar de correr. El ruido que generan las pisadas de un mercenario corpulento "al trote" es lo primero que despierta la impaciencia de los guardias enemigos. En situaciones peligrosas, lo mejor es que intentes agacharte o incluso arrastrarte por el suelo con los brazos.

USA EL CUCHILLO con precisión y sangre fría. Acércate al enemigo por su espalda y sitúate en la horizontal de su nuca. Generalmente un solo corte bastará, pero es mejor que te asegures con varios consecutivos. Si no puedes acercarte lo suficiente, lánzale el machete a la espalda o al torso.

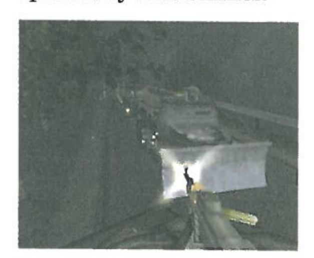
ALÉJATE DE LAS CÁMARAS y focos de luz. Si alguna de ellas te detecta, la fiesta habrá acabado antes de tiempo ...o el terreno se infestará de soldados. Si llevas una pistola con silenciador, dispara con precisión al objeto de vigilancia (siempre y cuando no haya guardias inquietos cerca).

EVITA LOS GRITOS de socorro, advertencia o alarma. Si un guardia detecta tu presencia o se ve amenazado, no tardará en avisar a sus compañeros o gemirá de dolor. Si no quieres arriesgarte a usar el cuchillo, siempre puedes utilizar la culata de la pistola para atontarle primero y rematarle después.



▸**HUIDA EN CAMIÓN:** Bien, estás fuera del condenado hotel, pero eso todavía no es garantía de nada. Sube a la parte trasera de la camioneta y no lo dudes: toma los mandos de la ametralladora fija. Inmediatamente te verás sumergido en un "apunta y dispara" al más clásico estilo «Operation Wolf». Como en los viejos tiempos. El inútil del doctor pondrá en marcha el vehículo y juntos os daréis un edificante paseo "turístico" por Praga en dirección a la carretera general. Fíjate muy bien, porque para abrirte paso en algunas calles tendrás que disparar a tanques de gas y barriles de petróleo.

▸**PERSECUCIÓN:** En la carretera, la mecánica será frenética pero al tiempo, muy simple; varios vehículos intentarán acercarse a ti lo suficiente como para que los soldados que transportan te alcancen con sus balas. Así pues, dispara a los simpáticos pasajeros en primer lugar y en cuanto termines con ellos, acribilla el motor delantero de las camionetas hasta que hagan explosión. Esto se repetirá varias veces, solo que añadiendo más vehículos simultáneos y complicando las curvas. No bajes la guardia, porque pronto hará acto de presencia un helicóptero al que deberás dar un tratamiento similar. Llegarás hasta un control policial en el que deberás abrirte paso disparando al vehículo aparcado y a los barriles.



▸**ESTACIÓN DE TREN:** Para concluir la evacuación del doctor te deberás infiltrar en el tren, así que deberás pasar desapercibido y no desenfundar tu arma bajo ningún concepto. Primero, ve a los servicios de caballeros del fondo. Te encontrarás con tu contacto, el cual te proporcionará la documentación necesaria. Mientras el doctor espera en el lavabo, sal y presenta tu pasaporte al taquillero de la estación. Una vez en el andén evita el contacto visual con el guardia y desbloquea la puerta del baño para que tu protegido entre en el vagón. Ahora, alcanza la sala de control para poner en marcha el tren antes de su hora de salida. Para ello, recorre todas las estancias ▸▸

QUIZ 1:

¿Cómo se escapa en las calles de China?

A. Saltando de edificio en edificio.
B. Robando un coche.
C. Bajando al metro.

sin ser detectado, (camina en cuclillas). Cuidado, no dispares a los guardias con armas de fuego, o la alarma saltará. Atácalos por la espalda con el cuchillo. Al llegar a la sala de control y pulsar la palanca, el tren será tuyo. A volver a casa.

QUIZ 2:

¿Cómo se puede salvar a Sam del fuego?

A. Apagando la rueda del gas.
B. Usando el extintor.
C. Echándole gasolina.



JUNGLA COLOMBIANA

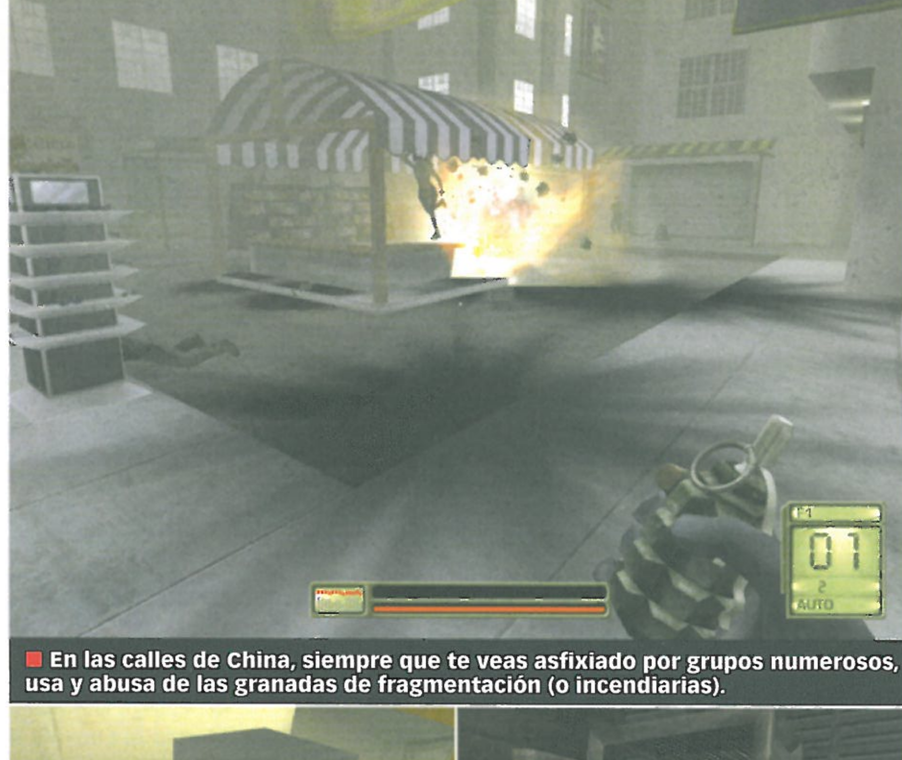
▸**LLEGADA E INCURSIÓN:** Tras verte sorprendido por el fuego de francotiradores escapa del campamento aliado (por el sitio del coche ardiendo). Como ves, la jungla ha sido invadida por un grupo de guerrilleros armados, y la gran densidad de ramas, árboles y matojos es más un factor de confusión que de camuflaje. Generalmente tus enemigos se presentarán en grupos de dos o tres, así que no conviene que te precipites. Por el camino lógico llegarás a unas cajas frente a un búnker. Luego atravesarás unas cabañas bien defendidas (mucho cuidado dentro) y por último atravesarás un pequeño templo de piedra lleno de mercenarios, hasta alcanzar el claro.

▸**HELICÓPTERO:** Cuidado, pues te vas a ver acosado por un helicóptero. Intenta ponerte a cubierto y acaba con los soldados cuanto antes para llegar a la cueva. Continúa hasta una caseta en cuyo piso superior está el control de un silo lanzamisiles. Activando el panel destruirás al helicóptero y romperás la casa de enfrente, pudiendo entonces entrar en ella y accionar la palanca que controla la verja de acceso al poblado paramilitar.

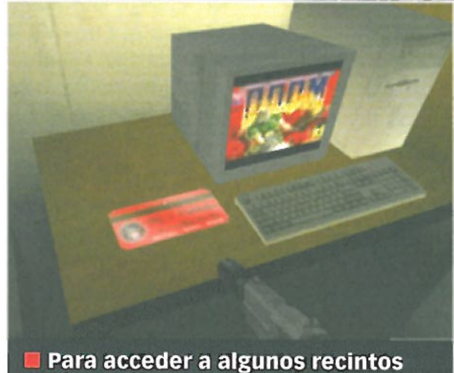
▸**EL POBLADO:** En cuanto despejes la zona pantanosa llegarás a un puente en el que te espera un escuadrón de soporte. Los militares escoltarán tus movimientos, así que adelántate a ellos para barrer el poblado de cualquier amenaza. No tengas prisa: hasta que tus aliados no vean asegurada una zona la siguiente no se activa. Finalmente verás la celda del prisionero, pero si intentas abrirla o disparas a la cerradura, la dinamita adosada al metal, estallará. Extrae la dinamita a mano y colócala en la verja de salida. Una explosión y vía libre al río.

▸**EL RÍO:** Para llegar al punto de reencuentro con los helicópteros, recorre el cauce del río, así que será recomendable que despejes el camino con antelación para evitar sorpresas. Vigila a los francotiradores y las granadas incendiarias, y sobre todo dispara ráfagas cortas y precisas. En cuanto subas al primer helicóptero toma los mandos de la ametralladora para paralizar cualquier intento de persecución.

▸**BARRIDO AÉREO:** Ya a los mandos de la ametralladora, cuando sobrevueles almacenes, helipuertos, torres, etc... no centres tus disparos sólo en los blancos, sino también en los barriles de fuel de su perímetro. Las explosiones dañarán las estructuras circundantes. Acaba así tu periplo en el calor de la jungla.



■ En las calles de China, siempre que te veas asfixiado por grupos numerosos, usa y abusa de las granadas de fragmentación (o incendiarias).



■ Para acceder a algunos recintos será estrictamente necesario obtener tarjetas de acceso.



■ Siempre que veas un elevador intenta activarlo. Algunos de ellos te ayudarán a trepar entre las cajas.

LA GRAN DENSIDAD DE RAMAS, ÁRBOLES Y MATOJOS QUE ENCONTRAMOS EN LA MISIÓN DE LA JUNGLA COLOMBIANA ES MÁS UN FACTOR DE CONFUSIÓN QUE DE CAMUFLAJE

Ratones duros de roer

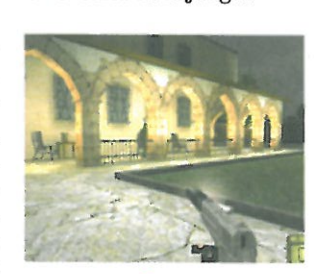




EN EL TEJADO del hospital te toparás con un magnífico prototipo de helicóptero militar. Para acabar con él deberás ponerte a cubierto o de lo contrario sus balas de gran calibre te atravesarán como si fueras mantequilla holandesa. Luego, deberás encararlo, disparando con todo lo que tengas a sus motores para que se "hunda" en el aire.

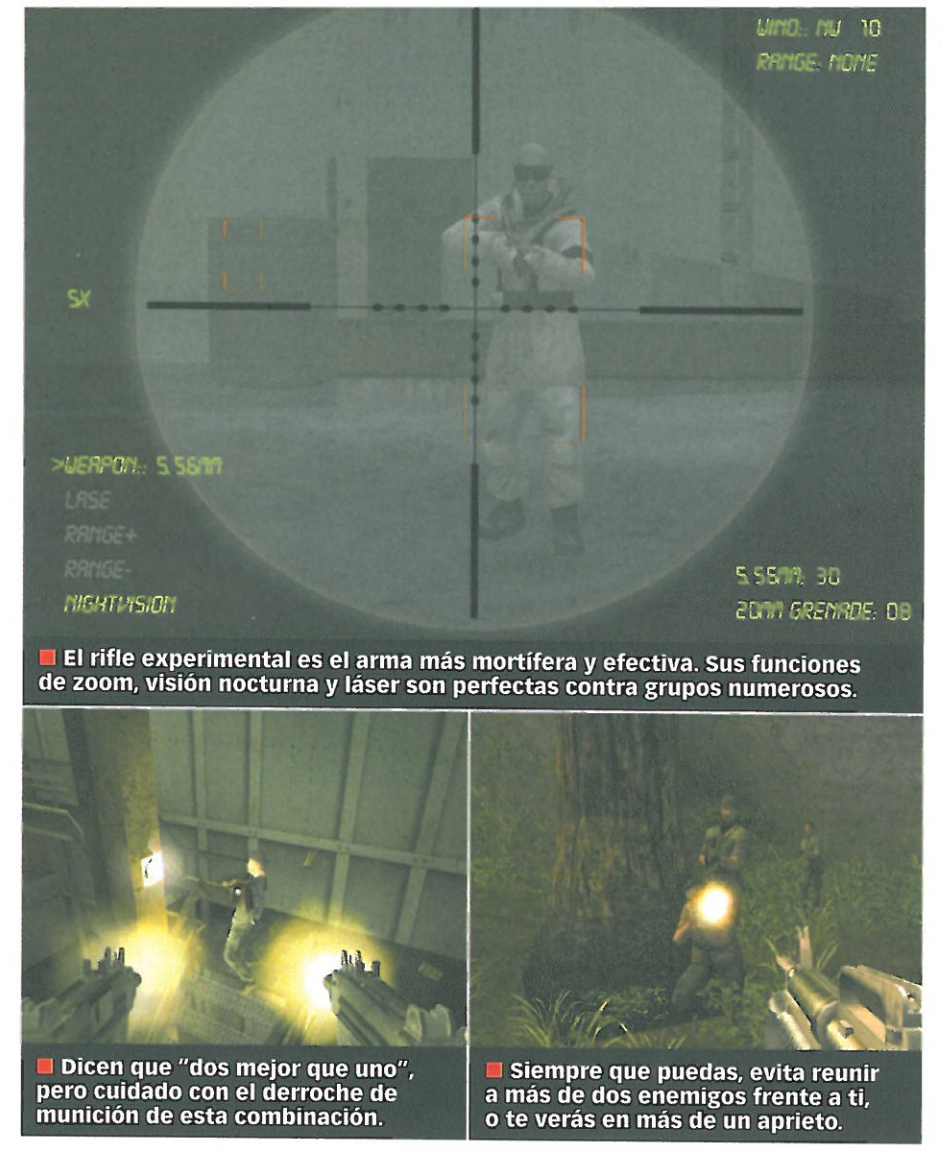
EN EL BÚNKER de Vergara te espera un ansioso Sánchez, cubierto tras unas verjas. Aparentemente el metal es infranqueable, pero si te fijas en el agua que inunda el recinto, verás la solución de inmediato: En lugar de intentar dispararle directamente revienta con una granada (o varios tiros el circuito eléctrico a sus espaldas) y morirá electrocutado.

EL HELICÓPTERO aparecerá de nuevo en el tejado de "LaTienda", sólo que esta vez no huirá enseguida. Toma los mandos de la ametralladora fija y aprovecha para fundirle rápidamente uno de los motores. Al hacer esto se volverá contra ti. Sigue entonces la táctica del ratón y el gato, hasta que dañes su segundo motor. Luego dispara a la cabina para matar al piloto y destruirlo definitivamente.



MANSIÓN VERGARA

▸**EXTERIOR:** Todas las pistas te llevan hasta la mansión del narcotraficante Vergara, conocido por su afición al sadismo... Las cosas en la casa de ese "angelito" se van a complicar, sobre todo si tienes en cuenta los elevados sistemas de seguridad del recinto. En plena noche,



■ El rifle experimental es el arma más mortífera y efectiva. Sus funciones de zoom, visión nocturna y láser son perfectas contra grupos numerosos.

■ Dicen que "dos mejor que uno", pero cuidado con el derroche de munición de esta combinación.

■ Siempre que puedas, evita reunir a más de dos enemigos frente a ti, o te verás en más de un aprieto.

Consejos Clásicos

LOS TIROTEOS masivos son algo tan cotidiano en «Soldier of Fortune II» que uno tiene que conocer ciertos métodos de "perro viejo". El primero y más clásico de ellos es el de recargar en los momentos de calma, y aprovechar la carga del enemigo para atacar. De ese modo podrás evitar muchos problemas innecesarios. También es importante ahorrar la munición de las armas más eficientes para situaciones de verdadera necesidad (rifle de precisión, lanzagranadas).

TEN EN CUENTA que los enemigos nunca se quedarán frente a ti, sino que buscarán escondrijos (árboles, esquinas, mesas) para cubrirse de tus disparos. Además, efectuarán salidas fugaces para dispararte. Por ello, no sólo te aconsejamos que hagas algo parecido, sino que además uses la física a tu favor, puesto que las balas atraviesan ciertos materiales endebles como la madera o el cristal. Del mismo modo, si el enemigo se encuentra en campo abierto rodará por el suelo y se moverá para esquivar tus balas.

será conveniente que lleves contigo gafas de visión nocturna y una pistola con silenciador. Si caminas hacia la puerta principal enseguida serás descubierto y fracasará tu misión. Por el contrario, si bordeas lentamente los matorrales y recorres la casa por el lado opuesto, no te será difícil llegar hasta el garaje, en el que encontrarás una trampilla situada sobre uno de los coches que verás allí aparcados.

▸**INTERIOR:** El interior del caserón no sólo es gigantesco, sino que está completamente atestado de vigilantes. Aquí ya no podrás pasar tan desapercibido como en el jardín, pero seguirás necesitando la ayuda de la visión nocturna, puesto que hay muchos lugares en los que la luz es demasiado tenue. Ya sabes, evita el contacto frontal y sé todo lo sigiloso tu maña te permita. Con un poco de paciencia y recorriendo las múltiples estancias del lugar llegarás hasta el estudio de Vergara, donde podrás abrir la caja fuerte para continuar hacia la entrada del sótano, en la que se oculta Sánchez (que por si no os habéis dado cuenta, es el típico nombre de "maloso" colombiano).

▸**SÓTANO Y BÚNKER:** Para cazar a Sánchez, atraviesa la bolera y la bodega, baja algunas escaleras y alcanza el portón de acceso. Cuando llegues a un punto muerto, busca un interruptor de esos que pasan desapercibidos a primera vista. Aunque en este texto lo hemos resumido todo, el camino hasta Sánchez es un calvario de tiros, granadas y callejones sin salida. Simplemente sé cauteloso en tus pasos y no dejes la visión nocturna bajo ningún concepto. Al fin Vergara tendrá que "cantar".

QUIZ 3:

¿Cómo se puede pasar delante de las cámaras de vigilancia?

A. Desactivando la electricidad.
B. Rompiéndolas con un arma silenciosa.
C. Yendo junto a la pared.



BARCO CARGUERO

▸**EXTERIOR:** Tu objetivo inmediato será obtener acceso a la sala de control del barco. Para ello, desciende al área de contenedores, y desde ahí accede a los camarotes forzando las puertas. En uno encontrarás una tarjeta roja que te proporcionará el acceso necesario para abrir el portón que hay en cubierta (arriba del todo). Luego, busca una grúa en el extremo frontal del barco (oculta tras unos contenedores), con la que podrás elevar la carga que bloquea la bodega. Regresa ahora a la sala de control y pulsa el interruptor que abre las compuertas de la bodega.

▸**BODEGA:** El interior del barco está repleto de carga "tapadera", por lo que tendrás que buscar lo que de verdad interesa; el virus empaquetado. Recorre los laberínticos pasillos hasta llegar a un lugar en el que encontrarás un montón de cajas y una pasarela. Simplemente, activando un montacargas, moverás varias cajas y podrás saltar a la citada pasarela. Luego busca la sala de máquinas (donde hay un mecanismo rotatorio). Desde allí, accede a un pequeño conducto que te llevará a la zona del virus. Ahora debes demoler las estructuras del barco para que se hunda. Busca cuatro trampillas con escalerilla bajo las que verás los pilares básicos. Una vez colocada la última carga, el barco estallará y tú te dirigirás a Nueva York. Como verás esta ha sido una misión dura, lenta y agotadora.



HONG KONG, CHINA

▸**PUERTO DE EMBARQUE:** Hasta Hong Kong te ha llevado la investigación sobre el virus. En cuanto salgas del pesquero asiático, acaba con todos los soldados chinos que aparezcan y sigue el camino marcado por los callejones practicables (no tienes pérdida: las demás rutas acaban en callejones muertos). Finalmente alcanzarás un doble portón que da a un pasadizo, por el que llegar a la parte alta del puerto.

▸**PUERTO DE CARGA:** Como ya es habitual en tu vida de mercenario, te espera otro festín de tiros con mujeres y hombres de mal vivir. Atraviesa camiones y contenedores hasta llegar a un montacargas que te servirá para saltar el muro que da a las calles de un (supuestamente) transitado barrio.

▸**CALLES:** Se supone que las calles deberían de estar abarrotadas, pero tan sólo deberás preocuparte por la salud de dos civiles que pululan alegremente por el pavimento. En realidad, los enemigos no les atacarán por propia iniciativa, pero si se meten en el fuego cruzado tu misión se acabará, así que mucho cuidado. Tras varios rifi-rafes, llegarás a un choque de vehículos que te impedirá continuar por esa calle. Si te fijas bien, podrás ver en ese lugar dos bombonas de gas: reviéntalas y abrirás un boquete en la pared que te dejará entrar en el edificio. Sube por las escaleras hasta el piso más alto y usa el panel luminoso como "puente" al edifico de enfrente. Repítelo varias veces hasta llegar tras los coches incendiados. ▸▸

▸ **MERCADO Y ALMACÉN:** En pleno mercado la bienvenida será calurosa (como de costumbre), así que ábrete camino a balazos y busca el acceso al almacén principal. Una vez dentro, la tónica será la de siempre; tan sólo tendrás que alcanzar una sala del piso superior en la que se encuentra la apertura de la verja. Recorre luego todos los almacenes y busca puertas accesibles (por la técnica del acierto y error) hasta llegar a un terminal informático que tiene en su interior un disco de datos.

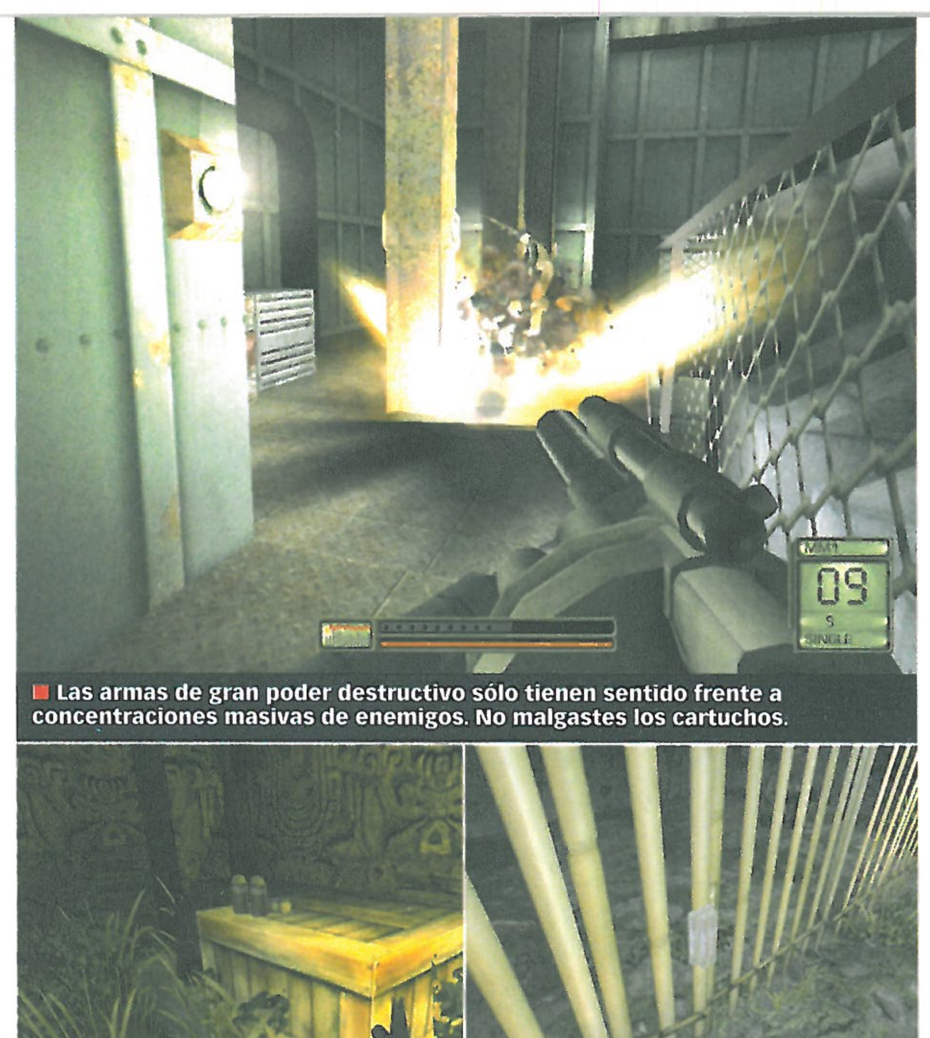
▸ **CÁRCEL:** Te han pillado con las manos en la masa, pero en el último minuto tu compañero de celda te salvará el pellejo. Bien, como siempre, toma la delantera a tu colaborador y hazte con un buen arma. Luego, recupera el disco de datos y recoge los fusiles AK-74 de una de las habitaciones. En cuanto salgas a los pasillos principales de la prisión tu colega será de gran ayuda para cubrirte las espaldas, mientras tú lideras el recorrido. En el último tramo te enfrentarás al interrogador y a tu captora. Si todo ha marchado bien, regresarás a la libreríaarmería de Nueva York.



NUEVA YORK

▸ **LA ARMERÍA. ATENTADO:** Sam está malherido en la librería, así que tendrás que recorrer el local esquivando las llamas, y sacarle de ahí cuánto antes para evitar que le maten. La policía y los bomberos no tardarán en aparecer, así que salta del ascensor y acércate a su cuerpo inconsciente. La luz señalizadora de tu pistola te servirá como linterna para poder cerrar el escape de gas que te impide avanzar con seguridad. Recoge a Sam (asegúrate de que tu arma está guardada y pulsa "usar" sobre él). Con un poco de esfuerzo conseguirás sacarle de allí y llevarle cuanto antes a un hospital.

▸ **HOSPITAL. INTERIOR:** Todo apunta a que se va a producir un nuevo atentado contra tu amigo Sam en el hospital. Adéntrate en el clínico y pregunta por su habitación. En cuanto llegues a la misma, un peligroso mercenario irrumpirá a tiros desde la ventana. Toma el arma de tu compañera acribillada y úsala contra el intruso. Luego, busca munición en las habitaciones colindantes y lánzate a la caza de los demás terroristas que intentan invadir el edificio. Sus armaduras de kevlar y sus cascos de alta protección antibalas te harán la vida imposible, así que sé muy cauto e intenta acabar con ellos paulatinamente en lugar de dejar que se amontonen. Sube varios pisos (utiliza la cornisa para avanzar) hasta llegar al tejado.



Las armas de gran poder destructivo sólo tienen sentido frente a concentraciones masivas de enemigos. No malgastes los cartuchos.

Los lugares más recónditos suelen guardar pequeñas y vitales dosis de munición. Busca bien y hallarás...

Ciertos mecanismos y cajas fuertes se abren igual que las puertas bloqueadas, con la tecla "usar".

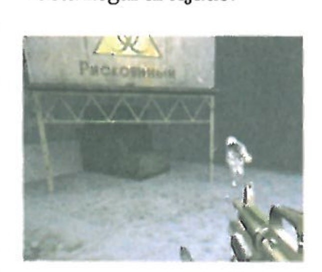
Elige sabiamente





EL ARSENAL, de que dispondrás a lo largo del juego no es nada pequeño, ya que aparte de las armas que se te proporcionan antes de cada misión, podrás ir recogiendo las que dejen caer los enemigos sin ningún límite de peso o cantidad. Sin embargo, debes escoger adecuadamente cuando se te dé a elegir en el previo de algunos escenarios, ya que de lo contrario puedes llegar a verte en apuros. Si en la mansión no escoges (por ejemplo) las gafas de visión nocturna o la pistola con silenciador, no podrás moverte cómodamente por la oscuridad, y harás además demasiado ruido al disparar.

BOMBAS DE HUMO, incendiarias, cegadoras, granadas de mano... Está claro que el enemigo cuenta con un buen arsenal. Por eso es conveniente que conozcas sus efectos y sepas repelerlas tan bien como utilizarlas, ya que desde las primeras misiones las usarán frecuentemente contra ti. Lo más destacado de ellas es el grito de aviso que pronuncian algunos guerrilleros cuando las lanzan. Algo parecido al clásico "fire in the hole!" pero en cristiano, ruso u otros idiomas. Ten en cuenta esto, y sobre todo, recuerda no lanzar tu granada muy pronto.



KAMCHATKA

▸ **ATERRIZAJE:** Ábrete camino hacia la carretera principal. Una vez arriba, sal por el hueco de la verja y atraviesa varias torres hasta llegar a la última, que explotará si disparas al barril situado en su basamento, abriendo un boquete en el hielo que te servirá para avanzar bajo el agua. Al otro lado tendrás que saltar a una de las casetas, valiéndote de un montículo, de manera que puedas abrir todas las barreras con la palanca.

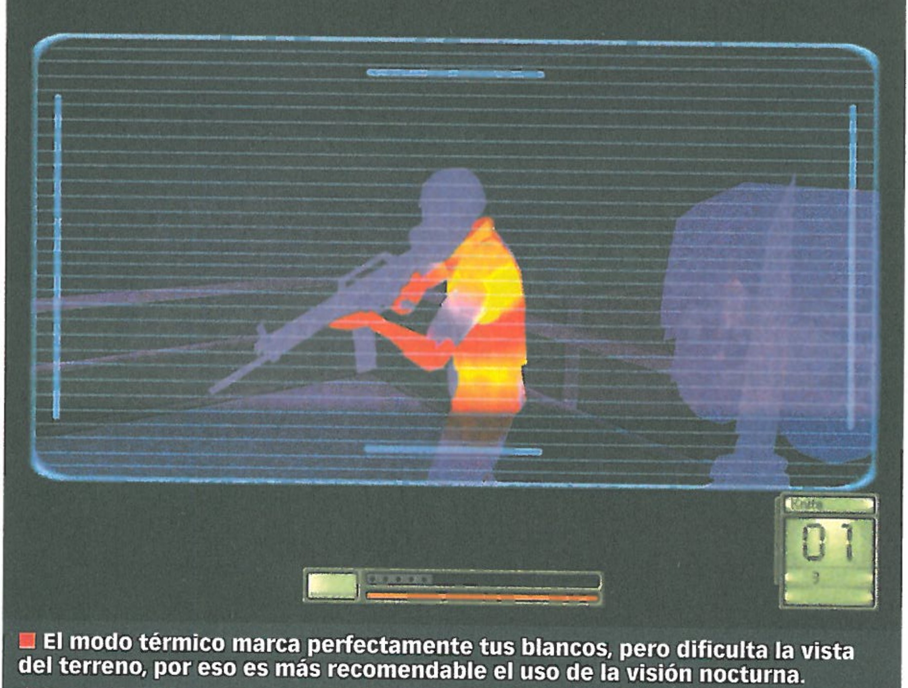
▸ **CARRETERA:** Limítate a seguir el camino marcado por la carretera principal, hasta llegar a una zona donde una de las torres contiene la palanca que abrirá un conducto de vertidos, por el que deberás introducirte.

▸ **ESTACIÓN DE TREN:** Para llegar a la vía tendrás que buscar las escaleras de ascenso en una de las columnas. El portón de acceso está cerrado, pero si bordeas la puerta por la derecha encontrarás una verja agujereada. Los trenes parecen muertos, pero si activas la locomotora esta moverá unos vagones. Subiendo en el último de ellos podrás trepar hasta el techo para introducirte en el recinto exterior de la base secreta utilizando el túnel.

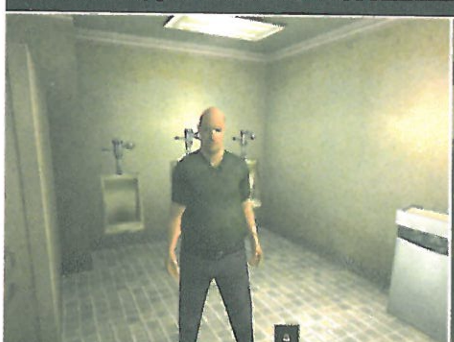
QUIZ 4:

¿Qué pasa si lanzamos una granada nada más quitar la anilla?

A. Pueden devolvérnosla.
B. No explotará.
C. Puede estallar en nuestras propias manos.



■ El modo térmico marca perfectamente tus blancos, pero dificulta la vista del terreno, por eso es más recomendable el uso de la visión nocturna.



■ Para evitar los puntos sin retorno y los "atascos" incomprensibles, sigue siempre la línea argumental.



■ Las cajas suelen contener valiosos ítems, pero conviene que las abras con cuchillo para ahorrar balas.

Están locas estas balas...





PENSAR DÓNDE COLOCAMOS CADA BALA es vital a lo largo del juego, ya que el comportamiento realista de las armas condiciona nuestro modo de jugar. Al igual que los fusiles y pistolas reales, las armas disponibles en «Soldier of Fortune II» dispersan el fuego como una regadera, en lugar de despedir los proyectiles siguiendo una línea recta como en los "arcades" clásicos. ¿Y quién dijo que disparar rifles modernos fuese sencillo?

PARA MEJORAR LA PUNTERÍA habrá que tener en cuenta diversos y variados factores. El más importante de todos ellos es utilizar el disparo "por ráfagas" o "bala a bala", evitando de esta manera el retroceso acumulativo del fusil. Lo malo de estos modos es que obligan a llevar a cabo un tipo de juego que resulta más pausado y hábil de lo normal, por lo que no le gustarán mucho a los más inquietos, esos que prefieren avanzar rápido en el juego y encarar a los enemigos uno detrás de otro y cuanto antes, los amantes de la acción frenética, vamos. En esos casos siempre queda utilizar la dificultad a medida y configurar el modo de disparo en el panel de control del juego, antes de iniciar la partida.

PARA ADENTRARTE EN LOS LABORATORIOS DONDE ENCONTRARÁS EL VIRUS DEBES ANEGAR DE AGUA UNA SALA, ABRIENDO LA RUEDA DE UNA TUBERÍA QUE CONTROLA LA COMPUERTA

▸**BASE EXTERIOR:** Sigue el camino marcado por la vía hasta llegar a las casetas. Si subes a una de las torres podrás acceder al tejado y entrar por el conducto de ventilación. Una vez dentro del almacén, busca una palanca para desactivar los ventiladores de los conductos, y vuelve a ellos para infiltrarte en la base.

▸**BASE INTERIOR:** Busca los paneles de control de electricidad y desactívalos. Eso hará que se derriben algunas estructuras y puedas acceder al conducto de ventilación que te permitirá pisar el otro lado de la vía del tren. Una vez frente a la locomotora, separa el vagón de la misma por el enganche, y ponla en marcha para romper las compuertas y salir. Lo siguiente será buscar el generador, que se encuentra en la parte más baja del nivel. Una vez apagado, vuelve a subir hasta llegar a los laboratorios. Si te encuentras perdido, piensa en el ascensor... Sus cables metálicos pueden servir de escaleras improvisadas.

▸**LABORATORIOS:** Para llegar a los otros laboratorios deberás anegar de agua una sala, abriendo la rueda de una tubería. Luego tendrás que hacerte con los explosivos, que puedes conseguir activando las plataformas móviles de carga que hay en una de las localizaciones. Recorre cada una de las plantas de laboratorios, colocando las cargas explosivas en las columnas señaladas. Una vez colocada la carga, utiliza el mecanismo que sube y baja para acceder a los circuitos de ventilación. A continuación te toparás con el doctor, que te ayudará a salir. Cuando se quede parado, fuerza la puerta del teleférico, y protégele.

¿Atascado sin remedio?

TRAS REVISAR EL JUEGO varias veces nos hemos dado cuenta de que algunos pasajes pueden llegar a mostrar "bugs" o errores de programación que nos impedirán avanzar. En estos casos (y a falta de un buen parche) intenta seguir en la medida de lo posible la lógica de los objetivos. Esto es: si el jefe de pelotón te ordena registrar una cabaña, hazlo inmediatamente, sin "marear la perdiz".

DEBEMOS INTENTAR no "romper" los guiones preestablecidos que tienen algunas de las misiones. Suena extraño, pero si te quedas atascado sin remedio, puede que alguna acción concreta haya invalidado las siguientes. En último extremo, y si la cosa es grave, tendrás que reiniciar el nivel.



SUIZA

▸**AEROPUERTO:** La única pega aquí es que no sólo está plagada por completo de terroristas armados, sino de civiles a los que tendrás que evitar hacer daño en los tiroteos. Para encontrar a Nachrade recorre todo el aeropuerto hasta llegar al hangar. Una vez frente al avión, sube en el ala derecha y salta hacia la plataforma para colarte dentro.

▸**AVIÓN:** Busca un acceso a la cabina, y desde ahí activa la palanca de la sala de máquinas. Cuando bajes a dicha sala, evita dañar los tubos con el virus o será el fin. Abre la compuerta de carga del avión y dirígete a ella para saltar en paracaídas.

▸**LA TIENDA. EL TOPO:** Para encontrar al topo tendrás que buscar en cada planta el ascensor que te llevará a la siguiente. Una vez des con él, éste acabará con la vida de Sestrogor y huirá en helicóptero. Dirígete entonces al tejado y toma la ametralladora fija. Tras una cruenta batalla, prevalecerá de nuevo la paz mundial.

J.M.

Soluciones Quiz

1.A. Saltando de edificio en edificio; **2.A.** Usando el extintor; **3.B.** Rompiéndolas con un arma silenciosa; **4.A.** Pueden devolvérnosla.



Kohan: Ahriman's Gift

EL MUNDO DE KOHAN continúa siendo un lugar bastante peligroso en el que los principiantes pueden verse abrumados. Os ofrecemos una serie de consejos tácticos que os ayuden a triunfar sobre el mal.

1 GESTIÓN DE CIUDADES: Un aspecto que parece plantear muchas dudas en "Kohan" es cómo gestionar la gran cantidad de ciudades que podemos llegar a acumular. En el juego hay 2 modelos de ciudades: las usadas para mejorar la economía (producción de recursos) y las usadas como centros de reclutamiento.

2 LOS CENTROS DE RECLUTAMIENTO será mejor colocarlos en una zona intermedia: ni en primera línea de combate, donde estarían demasiado expuestos al asedio enemigo (que suele impedir la producción de compañías) ni en la retaguardia, que nos haría perder demasiado tiempo en el transporte. Además, es importante no concentrar la producción de unidades en un solo punto, sino dedicar una ciudad a cada tipo de unidad en concreto.

3 CUANDO ESTAMOS INVADIENDO territorio enemigo, muchas veces se nos plantea la disyuntiva entre capturar sus ciudades o arrasarlas por completo. Si ya tenemos un imperio suficientemente amplio o no podemos mantenerlas, lo mejor es acabar con ellas. Esta elección suele ser un golpe más duro para nuestros enemigos una vez la partida está avanzada, debido a que ya no tendrán el tiempo necesario para crear y desarrollar una nueva ciudad.

Economía de guerra



Los bancos ayudan a superar la crisis económica con que comienza cada partida. Cuando las reservas estén entre +60/+80 y los demás recursos estén sobre 0, podemos empezar a pensar en la guerra total. Mantener un gran ejército costará una pasta. Si la crisis acecha (bajo +30 en oro), lo mejor es atacar masivamente. Así, aunque se pierdan unidades se reducirá el coste de mantenimiento.



4 ASEDIOS Y CONQUISTAS: Si queremos capturar alguna ciudad enemiga a toda costa y ésta se encuentra en primera línea de combate, es una buena idea convertirla en fortaleza una vez tomada, construyendo una muralla y mejorando la torre de vigilancia. Si disponemos de recursos, un par de puestos avanzados otorgarán mayor seguridad. Antes de comenzar asedios de este tipo, sin embargo, es preciso asegurarse de que haya una zona de suministros en la proximidad. Si no es así, será necesario construir un puesto avanzado.

5 SI EL ENEMIGO AVANZA irremediablemente sobre alguna de nuestras principales ciudades, es siempre preferible vender todas las mejoras y construcciones en el último momento antes que permitir su captura. De este modo evitaremos parte del golpe y podremos invertir los recursos ahorrados en la mejora de otras ciudades. También debemos recordar que los arqueros son infinitamente mejores que la infantería a la hora de defender una ciudad.
Respecto a los colonos, la mejor opción a la hora de crear colonos es hacerlo en compañías de 4 y, sobre todo al principio, acompañados por un héroe. Para construir rápidamente una ciudad, lo mejor es comenzar tan pronto como aparezca el tercero de los colonos.
Pero también es enormemente importante no partir demasiado pronto, puesto que tardaríamos siglos en terminar y correríamos el riesgo de que ser atacados por algún monstruo. Para evitar deambular en vano con los colonos, podemos consultar el mini-mapa y arrastrarlo hasta los bordes. De este modo sabremos la distancia que nos separa de los límites y podremos decidir con más criterio hacia dónde expandirnos. Con estos consejos no tendréis problemas.



Aquanox

LAS BATALLAS DE «AQUANOX» son bastante diferentes a las que has podido jugar en otros títulos del mismo estilo, pues se desarrollan en un medio submarino. Aquí te contamos las peculiaridades de las cinco primeras misiones.

1 LA PRIMERA MISIÓN es sencilla hasta decir basta, pues está diseñada para que te familiarices con los controles del juego, pero merece la pena comentarla para que te queden muy claras las cosas para las fases siguientes. Simplemente, navega hasta el punto de control y busca con el puntero los trozos de chatarra (aparecerán identificados con un cartel rojo) para destruirlos. Aprovecha la ocasión para realizar algunas maniobras de entrenamiento con el submarino para que no te pille de sorpresa tu primera misión de combate real. ¡Mejor aprender ahora que cuando te estén disparando!


1

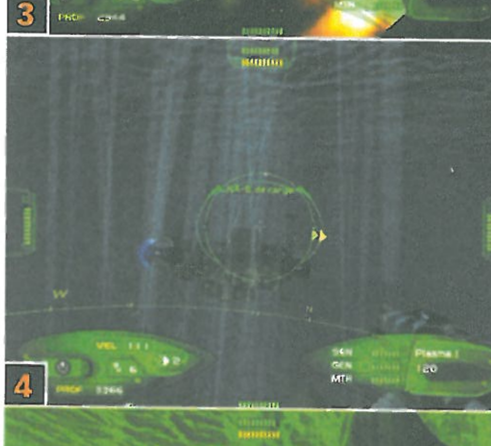

2

2 LA SEGUNDA MISIÓN es un simple duelo contra un solo piloto… que además está borracho. En el estado en el que se encuentra, el "amigo" dispara más o menos al azar, así que no deberías tener que preocuparte ni siquiera de esquivar sus disparos. La única complicación es que se mueve de forma errática, así que es difícil atinarle con los disparos. Lo mejor es aprovecharte de su ebrio estado , acercarte todo lo que puedas a él sin temor, y hacer que coma plomo.

3 LA TERCERA MISIÓN consiste en "limpiar" de basura el trayecto que realiza un carguero. Navega todo lo más cercano a él que puedas y limítate a apuntar a la chatarra que vaya apareciendo en su camino. El carguero se desplaza con bastante lentitud, así que puedes acompañar tu movimiento con el desplazamiento lateral y así dejar tu morro apuntado a la zona que hay delante de él. Ojo con el submarino enemigo que "despierta" al paso del carguero. Cuando aparezca, asegúrate de que no hay ningún trozo grande de chatarra por destruir y luego ya puedes concentrarte en acabar con él.

3

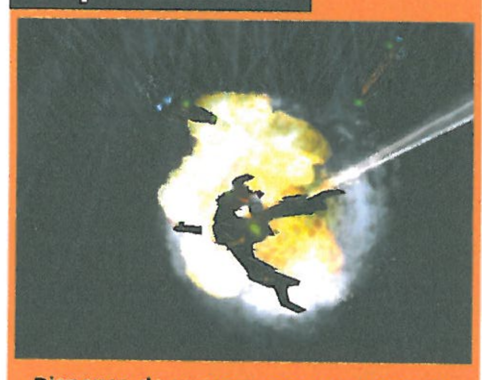
4 LA CUARTA MISIÓN es bastante similar a la anterior, aunque eso sí, un poco más movidita. Estarás encargado de acompañar a un tractor submarino y protegerlo de cualquier ataque enemigo. Si te encuentras con problemas para completarla la primera vez, te sugerimos que vayas por delante del tractor (puesto que ya conoces de sobra el camino que va a seguir) y ataques a los enemigos antes de que se activen, eso te permitirá iniciar el ataque y te proporcionará además algunos impactos gratuitos.


4

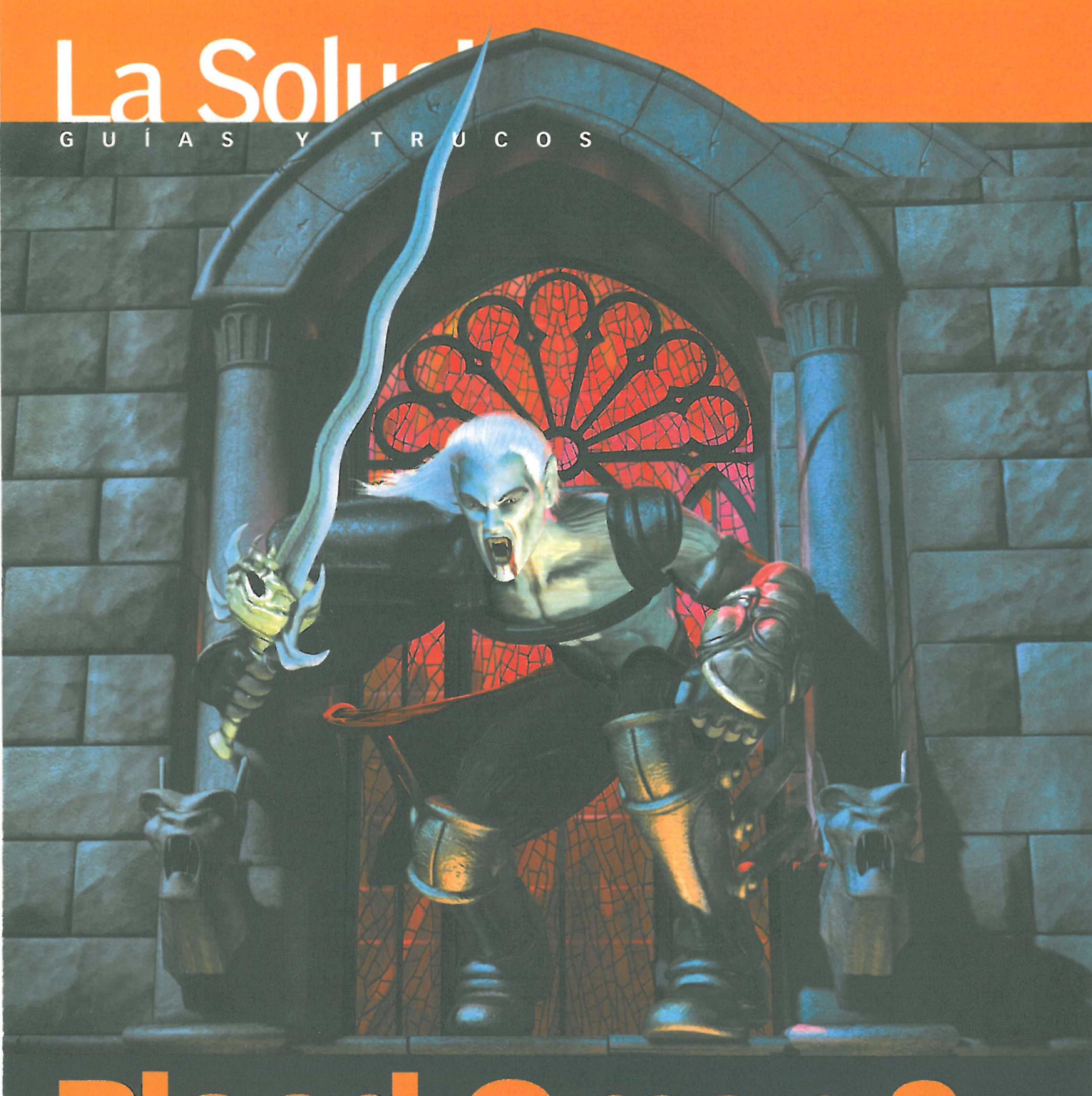
5 EN LA QUINTA MISIÓN ya se nota que las cosas se están poniendo más serias: tienes que defender tú solito las bases elf de un ataque masivo que se va a producir. Tu mejor estrategia en este caso, dado que a estas alturas tampoco dispones de un submarino demasiado poderoso, es ejercer de apoyo a los submarinos aliados, es decir, ponerte a disparar a los enemigos a los que estén disparando, o a los que estén detenidos disparando a un aliado. Procura evitar meterte en duelos uno contra uno en la medida de lo posible, ya que llevas todas las de perder o bien tu submarino saldrá demasiado dañado como para continuar la misión en condiciones. Si quieres acudir en apoyo de la nave de carga opcional, usa torpedos para acabar cuanto antes y reanudar la defensa de la base.


5

Torpedos fuera



Dispones de unas armas enormemente poderosas, los torpedos. Suelen ir teledirigidos hacia su objetivo, siempre y cuando fijes antes el blanco, y si bien un pilotaje atrevido puede despistarlos, cuando lo hacen, causan daños masivos. Los torpedos son caros, así que deberías limitar su uso a casos de emergencia.



Blood Omen 2
Destruye a Lord Sarafan

La aventura de Kain está repleta de puzzles, pero la mayoría son tan sencillos que se pueden calificar de meramente rutinarios. Ahora bien, algunos son lo bastante elaborados como para tenerte un buen rato rascándote la cabeza. Con esta solución no te atascarás y podrás llegar al final en un santiamén.

En esta solución no te vamos a contar paso a paso por dónde tienes que ir o qué tienes que hacer, pues "Blood Omen 2" es un juego muy lineal y relativamente sencillo. Lo que vamos a hacer es describirte los puzzles más complicados de cada uno de los capítulos, por riguroso orden de aparición para que no tengas ningún problema en completar los niveles y nada te detenga.



1- LOS BARRIOS BAJOS

▶ PUZZLE 1: se trata de una puerta de verja doble en la que, cuando activas la palanca se abre la primera parte, pero entonces se cierra la segunda. Lo que tienes que hacer es poner un bloque justo debajo de la primera, de manera que al cerrarla se quede medio abierta, y de ese modo también se quedará medio abierta la segunda verja.



2- LA GUARIDA

▶ PUZZLE 1: hay un guardia que, tras una cabina, cierra la puerta por la que debes seguir avanzando cada vez que te acercas. Abre primero la puerta con la palanca del fondo y luego fúndete con la niebla para hacerte semi-invisible: el guardia no verá cómo te acercas.

▶ PUZZLE 2: dos guardias vuelven a cerrar una puerta cada vez que vas a abrirla, y esta vez lo de la invisibilidad no sirve. Ve a la izquierda y pulsa las tres palancas. Luego activa la válvula que hay junto a la puerta: saldrá un chorro de vapor que quemará a los guardias.

▶ PUZZLE 3: hay un agujero en el suelo por el que debes bajar, pero antes hay que desactivar el generador de vapor que hay encima. Sube por la escalerilla a mano derecha. Pulsa la palanca para despejar de vapor la puerta izquierda, crúzala y abre la puerta que quedaba a tu derecha desde el otro lado. Cruza rápido por esa puerta, dale una segunda vez a la palanca de antes y vuelve por ella antes de que se cierre. Sube y podrás desactivar el generador de vapor principal



3- LA CIUDAD INTERIOR

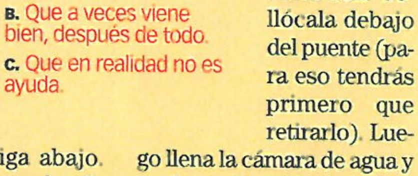
▶ PUZZLE 1: en un almacén hay una puerta que se abre con un glifo. El problema es que la tubería que conduce la energía se corta antes de llegar a la palanca, a la altura de una peana móvil. Retírala y sus-titúyela con otra peana cargada de energía verde que se encuentra en la sala contigua.

▶ PUZZLE 2: en el almacén de cajas pon el puente móvil de forma que quede alineado con la puerta y el montacargas. Abre la verja de la puerta con la palanca y tira de la caja roja hasta ponerla en el montacargas. Hazla subir con la palanca y quita el puente móvil. Sube al piso más alto, donde está ahora la caja, y empújala al vacío para que caiga abajo. Romperá el suelo quebradizo y accederás a las cloacas.

▶ PUZZLE 3: en las cloacas hay una escalerilla de mano demasiado alta para alcanzarla. Usa la manivela para llenar la cámara de agua y harás que una plataforma de madera suba hasta ponerse a la altura de la escalerilla. Luego usa la dote oscura de salto para llegar hasta la plataforma y subir.

▶ PUZZLE 4: hay una cámara llena de agua con una compuerta que se abre con una válvula, pero sólo durante unos segundos. En una sala adyacente puedes vaciar la cámara de agua, pero una vez más, sólo dura un rato. Usa las escalerillas de mano desde la cámara para llegar al nivel superior, y desde allí salta al tejado. Encontrarás un contenedor móvil. Tíralo por la apertura para que llegue a la cámara de agua. Abre la compuerta y empuja el contenedor para evitar que vuelva a cerrarse. Luego vacía la cámara de agua y apresúrate a cruzar la cámara antes de que se llene.

▶ PUZZLE 5: tras superar el campo de fuerza de la derecha saltando por encima del portal, llegarás a una sala con una placa de presión en el suelo. Tu objetivo es empujar la caja hasta ella. Colócala debajo del puente (para eso tendrás primero que retirarlo). Luego llena la cámara de agua y vuelve a extender el puente, de manera que la caja flote justo encima de él. Vacía la cámara de agua y empuja el contenedor por el puente hasta la placa de presión.



Quiz 1

¿Qué opina Kain de la ayuda no solicitada?

A. Que nunca viene mal.
B. Que a veces viene bien, después de todo.
C. Que en realidad no es ayuda.



4- LA CIUDAD SUPERIOR.

▶ PUZZLE 1: en una cámara llena de agua hay una habitación que rota en el centro. Oriéntala de forma que puedas llegar a ella con la palanca de la cabina. Dentro, usa la palanca del interior para reorientarla como estaba antes y avanzar. ▶▶

Derrota a Magnus







TRAS LOS ESCARCEOS a lo largo del capítulo con Magnus, finalmente tendrás que enfrentarte a él en una sala circular con estatuas. ¡El problema es que Magnus puede incinerarte sin necesidad de tocarte, y se ha plantado en un pedestal en el que se encuentra fuera de tu alcance!

LA SOLUCIÓN se encuentra en tu dote oscura de telequinesis. Úsala para derribarle de su pedestal y luego busca refugio a la sombra de una de las estatuas. El poder incinerador de Magnus chocará con la piedra y no te hará ni pizca de daño. Repite esto tres veces, y cambiarás de escenario.

LAS ESTATUAS serán una vez más la clave del combate. Agarra a Magnus por el cuello y arrójale contra las guadañas de las estatuas para romperlas y descubrir un botón. Pulsa los botones con telequinesia: eso recompondrá la estatua principal, que tiene el palo de su guadaña apoyado en el suelo.

PONTE DELANTE y esquiva la embestida de Magnus para que choque con él y lo rompa. Luego repite el truco para que se lance contra la base de la estatua, justo en el símbolo de infinito. Eso hará que se derrumbe sobre él, concluyendo el combate.

▶PUZZLE 2: hay una puerta levadiza que se abre con una palanca alimentada con energía de glifo. Pero hay un guardia al otro lado que la baja en cuanto ve tus intenciones. Acciona la palanca mientras estás fundido con la niebla y no tendrás problemas.

▶PUZZLE 3: hay un patio con cuatro piscinillas, tres con estatuas. Al abrir la puerta del patio, se cierra la de salida, enfrente. Con las válvulas, lleva el agua de una piscinilla a otra y podrás activar el glifo y la palanca. Caerá un bloque. Vuelve a transferir el agua para arrastrar el bloque de forma que atranque el cierre de la puerta de entrada. Sal del patio y acciona la palanca. La puerta de entrada no se cerrará, y la de salida se quedará abierta.

▶PUZZLE 4: hay una tubería energética a la que falta una peana. Sube la escalerilla y acciona la manivela. Eso hará que la jaula de la peana adyacente se levante, pero hará caer, por contrapeso, otra jaula en la posición donde debes colocarla. Baja y saca la peana de su posición original y vuelve a accionar la manivela para levantar la segunda jaula a su posición original. Sólo queda bajar de nuevo y poner la peana liberada entre las dos tuberías para accionar la palanca de salida.

▶PUZZLE 5: para tocar la campana en el campanario, aparta primero el boque para que no obstruya al contrapeso al bajar al suelo.

▶PUZZLE 6: una de las catacumbas del cementerio (para llegar a ella, debes apartar el bloque de un agujero en el muro) da a una habitación con unos bloques incrustados en la pared. Empuja los tres de color negro y podrás seguir avanzando.

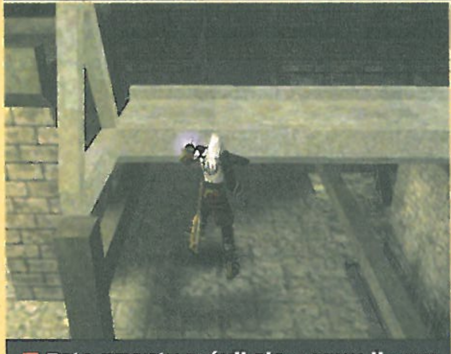
Quiz 2

¿Cuál es el regalo que el Constructor le pide a Kain tras ser liberado?

A. La muerte.
B. Un lugar con él cuando gobierne el mundo.
C. Un chalet en la sierra donde pasar el resto de sus días en paz.



Estate atento a la presencia de cofres de conocimiento vampírico que hay en cada capítulo. Te ayudarán a incrementar el tamaño de tu barra de vida.



Este puente móvil sirve para llevar un bloque al montacargas, pero luego se convierte en un auténtico estorbo.



Usa estos intercambiadores a tiempo para que las amoladoras se detengan y no trituren la roca.

No te atasques





LOS PUZZLES menores que no vienen descritos en esta guía se pueden resolver absolutamente sencilla. Si en algún momento piensas que te has atascado, intenta razonar del mismo modo que habrían hecho los diseñadores del juego. Piensa que no te habrían dejado llegar hasta ahí si no tuvieses todos los elementos necesarios para resolver el puzzle, que nunca vas a tener que deshacer un camino muy largo, porque todos los elementos de los puzzles se encuentran siempre cerca. Como mucho, tendrías que recorrer dos habitaciones, no más.

MIRA BIEN A TU ALREDEDOR y plantéate si tienes oportunidades para poder utilizar tus diferentes dones oscuros. ¿Ves a un trabajador a través de una ventana? Entonces es muy probable que tengas que usar "encanto" sobre él. ¿Hay un botón verde por algún lado? Seguro que lo tienes que pulsar con telequinesis. ¿Ha aparecido niebla en el suelo? A lo mejor tienes que hacer algo mientras estás fundido con ella. Y sobretodo, busca siempre sitios a los que puedas llegar con la dote de salto. Si una plataforma está demasiado alta, intenta ponerte a su altura buscando sitios a los que subirte.

LOS ELEMENTOS QUE COMPONEN LOS PUZZLES NUNCA SE ENCUENTRAN DEMASIADO APARTADOS LOS UNOS DE LOS OTROS, NO HACE FALTA IRSE MUY LEJOS PARA RESOLVERLOS.



5- LA FORTALEZA SARAFAN

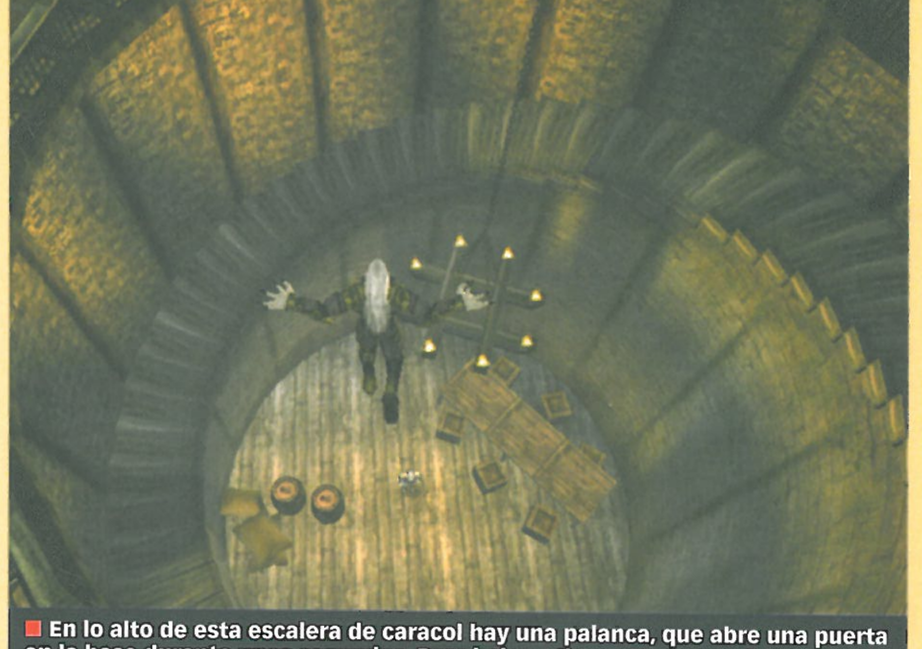
▶PUZZLE 1: en una especie de laboratorio hay un barril explosivo con el que debes romper una puerta. Lo difícil es prenderlo. Usa la palanca junto a la caldera para que el brazo mecánico introduzca el combustible en el quemador. Si le das ahora a la palanca de control, saldrá un chorro de fuego... ¡que se queda corto! Para alargarlo tienes que interponer una peana energética entre la salida del chorro y el barril explosivo.

▶PUZZLE 2: hay una gran piscina y en ella, una tubería por la que puedes seguir avanzando. Naturalmente, antes deberás vaciarla. Activa las válvulas que hay en las plataformas elevadas: a algunas se accede con escalerilla de mano; a otras, con la dote oscura de salto, y para la última, debes controlar mentalmente al mimo-mayordomo que hay en ella para que la manipule por ti.

▶PUZZLE 3: en una gran sala con celdas tienes que abrir una puerta mediante el usual glifo energético, que alimenta la palanca de apertura en la cabina central. El problema es que el glifo también alimenta un campo de fuerza que es infranqueable. Después de activar la palanca que abre la puerta, simplemente pulsa de nuevo en el glifo energético para desviar la corriente.

▶PUZZLE 4: en una especie de torre con escaleras de caracol hay una palanca en lo alto, así como unos calderos de aceite hirviendo. Aunque no lo veas, esa palanca abre la puerta de abajo, pero sólo brevemente. Tendrás que saltar al vacío y planear para poder llegar a tiempo.

▶PUZZLE 5: para entrar en la sala donde está Umah prisionera tienes que girar una válvula que desactiva el campo de fuerza de la puerta. El problema es que en-



En lo alto de esta escalera de caracol hay una palanca, que abre una puerta en la base durante unos segundos. Para bajar a tiempo, recurre al planeo.



Este tejado es difícil de ver desde abajo; en él se encuentra la caja que te ayudará a bloquear la compuerta.



No puedes luchar cuerpo a cuerpo con este diablo, pero sí ponerte fuera de su alcance subiéndote a las rocas.

Derrota a Faustus

EN LA LUCHA CUERPO A CUERPO no te canses atacando: esquiva todos tus asaltos. Déjale que ataque primero y bloquea sus combinacione, atento para saltar cuando prepare su ataque de aura roja, que es inbloqueable. Tus bloqueos cargarán tu barra de rabia: usa el ataque furia tres veces.

EN LA SALA DE CUATRO CALDERAS, Faustus se pone el lo alto de una caldera y te lanza antorchas. Debes pulsar la palanca bajo la caldera para quemarle, pero cuando te acercas salta a otra y se pitorrea. Haz amago de ir a pulsar la palanca, pero antes de llegar a ella, cuando Faustus se disponga a saltar, cambia de rumbo hacia otra. Si eres rápido y adivinas la caldera a la que saltará, te dará tiempo a quemarlo antes de que salte de nuevo.

EN LA SALA CON GANCHOS, corre en círculos sin parar. Cuando te ataque con el salto fallará y caerá al suelo. Acércate a él y golpéale duro.

tonces aparece un nuevo campo de fuerza en el interior de la sala que te impide llegar hasta ella. Arrastra a un lado la estatua del héroe y encontrarás una salida secreta, así que podrás desactivar el segundo campo de fuerza y volver a entrar sin usar la puerta principal.



6- EL BARRIO INDUSTRIAL.

▶PUZZLE 1: Al accionar los interruptores de las cuatro calderas, la cinta transportadora trae un bloque. Cuando sea energizado, sube a la cinta y sigue al bloque.

▶PUZZLE 2: Pon en marcha la caldera sobre raíles con la palanca. Tu objetivo es ponerla bajo el fuego. Para ello aparta de los raíles uno de los topes y coloca el otro delante del chorro de fuego para que detenga la caldera.



7- LOS CAÑONES

▶PUZZLE 1: Hay un molino con dos ruedas que giran según el curso de agua abierto. Para cambiarlo, controla mentalmente al sirviente que hay en el molino (lo verás por la ventana). Pon primero a funcionar la rueda de la derecha para que se abra la compuerta, y bloquéala con el contenedor rojo cercano. Pon luego la otra a funcionar de forma que la compuerta se intente cerrar (no lo hará pues el contenedor la bloquea) y los receptáculos de agua se pongan en movimiento en sentido ascendente. Súbete a ellos y salta al otro lado para alcanzar la barandilla y avanzar por el hueco.

▶PUZZLE 2: Hay una escalerilla de mano demasiado alta. Usa el control mental para que el carcelero libere al prisionero con una palanca. Luego, controla mentalmente al prisionero para que active la bajada de la escalerilla. La puerta por la que continuar se habrá cerrado. Ábrela con la palanca y corre a cruzarla antes de que se cierre.

▶PUZZLE 3: controla mentalmente a un sirviente y pon a funcionar una caldera motorizada como la del puzzle 2 del capítulo 6. Activa una palanca para que el intercambiador de raíles se ponga en la posición correcta, de forma que la caldera dé vueltas. Ahora, activa el segundo intercambiador para que la caldera se desvíe en dirección a la compuerta por la que debes avanzar. El segundo intercambiador está arriba, junto al molino y el cofre de conocimiento vampírico. Para llegar a él súbete al tejado de la casa (a través de una cuesta) y usala dote oscura de salto.

▶PUZZLE 4: hay dos grúas, separadas por una valla, que debes manipular para destruir una peana energética con una piedra. Cada grúa se maneja con un panel de control de tres palancas: dos la orientan en dos posiciones, y la tercera (central) hace que suba y baje. Coge una piedra con la primera grúa y hazla descender al otro lado de la valla, sobre la cinta transportadora. La piedra se depositará en el otro lado de la cinta. Recógela con la segunda grúa y hazla descender sobre la peana energética, provocando la explosión que te abre paso. Lo malo es que a medio camino de la cinta transportadora hay unas amoladoras que destrozan la piedra. Evítalo pulsando el interruptor que las detiene. Pero hazlo exclusivamente cuando la piedra se acerque a ellas, pues el interruptor sólo las desactiva durante unos pocos segundos. El interruptor está junto a la valla.

▶PUZZLE 5: hay dos campos de fuerza verdes que te impiden avanzar. Ve a la construcción cercana, ve arriba del todo y cruza con la dote oscura de salto al edificio de enfrente. Allí, usa el control mental en la planta baja para que el sirviente active la energía verde que desactivará uno de los campos de fuerza. Sube al piso de arriba y desvía el trayecto de la energía con el intercambiador para que vaya a la derecha. Usa de nuevo la dote oscura de salto con rapidez para volver a él y usa el interruptor a tiempo para que la energía verde siga su curso. Luego baja al primer piso y usa el intercambiador para que se desvíe a la derecha, pues la palanca de la izquierda está rota y no puede ser activada. Todo debes hacerlo de forma sincronizada con el trayecto energético, ya que cada intercambiador vuelve a su posición original en segundos.

Quiz 3

¿Quiénes son los hylden?

A. Una antigua raza que combatió con los vampiros hace miles y miles de años.

B. Una nueva raza que Lord Sarafan está creando con ingeniería genética para sustituir a los humanos.

C. Una raza que los vampiros esclavizaron hace tiempo para que les sirvieran y que ahora se ha revelado contra ellos.



8- LA PRISIÓN ETERNA

▶PUZZLE 1: A lo largo de todo este capítulo te vas a encontrar en tres ocasiones con Magnus, el vampiro loco, pero no podrás ha- ▶▶

cerle daño alguno hasta que llegues de una vez a la batalla de jefe final de la fase. La primera vez que le encuentres, simplemente echa a correr como alma que lleva el diablo hasta que automáticamente se ponga en marcha la siguiente escena de video. La segunda vez que te encuentres con él, cruza el puente dejándole atrás y cuando lo esté cruzando, activa el interruptor con tu poder de telequinesis; si lo haces con maña, conseguirás que se caiga al agua. La tercera vez tienes que hacer lo mismo, solo que pulsando una palanca para retirar el puente cuando Magnus lo esté cruzando.

▶PUZZLE 2: hay un puente que ha sido destruido por unas celdas colgantes. Pulsa el botón del fondo con la telequinesis y el tiempo irá hacia atrás: el puente se reconstruirá y las celdas quedarán colgando sobre él. Lo malo es que también se cerrará la puerta de salida. Si activas de nuevo el botón, la puerta se abrirá, pero entonces las celdas caerán y romperán el puente, quedándote como al principio. Lo que debes hacer antes de pulsar el botón con la telequinesis por segunda vez es cruzar al otro lado del puente y mover las celdas a un lado con la palanca.

▶PUZZLE 3: hay una plataforma con un extraño artefacto en el centro del abismo, y puedes llegar hasta ella con la dote de salto. Para llegar a las salas que hay en su circunvalación necesitas un puente. Para extenderlo, ve a la plataforma pulsa con telequinesis el botón que queda a tu espalda, y luego vuelve al principio para hacerla rotar con la palanca y orientar el puente en la posición deseada. Luego, haz uso de nuevo la dote de salto para volver a la plataforma central y usar el puente.



■ ¿Atascado? Busca elementos móviles en la habitación. En este caso, la estatua del héroe esconde una salida secreta que te permite rescatar a Umah.



■ ¿No puedes alcanzar la escalerilla de mano? Simplemente súbete a la plataforma para llegar hasta ella.



■ Ciertas puertas solo pueden abrirse si estás fundido con las sombras, para así no alertar a los guardias.

Derrota a Marcus





MARCUS ES UN DURO OPONENTE, más que nada porque tiene la puñetera capacidad de hacerse semi-invisible y es enormemente complicado encontrarle. Su punto débil son las campanas: cuando las escucha, el sonido de éstas le resulta tan insoportable que se vuelve visible. Al principio del combate, no te canses intentando encontrarle: ve directamente a golpear las campanas y sacúdele bien fuerte cuando se encuentre aturdido.

LA SEGUNDA PARTE DEL COMBATE se desarrolla en la parte más elevada de la iglesia. Ya no puedes tocar las campanas como antes, puesto que los soldados sagrados, que están bajo el control de Marcus, han cortado las cuerdas de los badajos. En esta situación, tienes dos alternativas: o bien puedes dedicarte a dar vueltas en circulo a lo largo de los corredores, hasta que encuentres a Marcus (que se hace semi-visible cuando te acercas a él) para a continuación meterle unos cuantos zarpazos, o bien la otra opción es agarrar a uno de los soldados sagrados y lanzarlo contra una de las campanas, lo que hará que suenen de nuevo y Marcus volverá a quedar claramente visible y aturdido. ¡A por él!

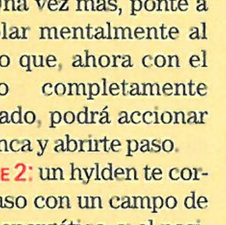
▶PUZZLE 4: en el laberinto de las rejas que caen del techo, cortándote el paso, simplemente avanza hasta encontrar un sitio por el que te dejen pasar. Cada vez que te quedes encerrado, simplemente usa la telequinesis para pulsar el botón cercano y liberarte. En la segunda y tercera ocasión tendrás que ser rápido para que la trampa no acabe contigo.



9- EL ARTEFACTO

▶PUZZLE 1: Te encuentras en un pasillo con el suelo y las paredes transparentes, y una puerta te impide avanzar. Usa la telequinesis para pulsar el botón que ves a tu derecha, a través de la pared. Esto hará que una grúa mueva unas cajas que ves debajo de ti. Usa el control mental en el esclavo que se ve a través del suelo para que pase al otro lado, hasta llegar al nuevo sitio donde han sido depositadas las cajas. Vuelve a pulsar el botón de antes con telequinesis para devolver las cajas a su sitio. Una vez más, ponte a controlar mentalmente al esclavo que, ahora con el camino completamente despejado, podrá accionar la palanca y abrirte paso.

▶PUZZLE 2: un hylden te corta el paso con un campo de fuerza energético, y el pasillo en el que te encuentras se empieza a llenar de agua. No intentes huir, al contrario, usa rápidamente el control mental en el esclavo que pasea detrás del hylden y haz que pulse la palanca que desactiva el campo de fuerza. Sal rápido del pasillo y te salvarás.



Quiz 4

¿Cómo destruye Kain a la masa?

A. Espera a que se transforme en ser humano y luego le asesta el golpe de gracia.

B. Usa el poder de la piedra-nexo para reducirla a cenizas

C. Vierte la sangre del constructor en su organismo.



10- LOS MUELLES

▶PUZZLE 1: hay un bloque móvil en el pasillo sin salida. Simplemente muévelo a la sección quebradiza y abrirá un agujero en el suelo. Una vez abajo, llévalo a la placa de presión del suelo.

▶PUZZLE 2: hay un intercambiador de energía frente a ti y una puerta de rejas a cada lado. Pulsa el primero para desviar la energía a la izquierda. Abrirá la puerta. Pulsa el interruptor de dentro y el faro se apagará. Vuelve al centro y da otra vez al intercambiador para abrir la puerta de la derecha. Pulsa la palanca y el faro se reorien-



En esta sala tienes que poner los bloques de tal forma que, cuando la llenes de agua, formen un camino que puedas recorrer con la dote oscura de salto.



El recurso de atrancar el cierre de una puerta con un bloque móvil es muy utilizado a lo largo del juego.



Si necesitas un respiro, súbete en lo alto de una mesa. Los enemigos son demasiado estúpidos para atacarte

Derrota a Sebastian





EL INICIO DEL COMBATE con Sebastián es bastante similar al que habías tenido con Faustus, ya que se libra cuerpo a cuerpo. Dedícate a bloquear y contraataca cuando pares el tercer golpe de su combinación. Intenta empujarle o arrojarle contra los chorros de vapor que salen de la pared para hacerle daño. Cuando empiece a correr en círculo por la pared, síguele con la vista hasta que se detenga, y entonces será el momento de colocarte rápidamente de manera que la columna de energía quede entre tú y él. Cuando salte hacia ti, quedará atrapado por ella y sufrirá daño. Repite esto tres veces.

TU DOTE OSCURA DE ENCANTO es fundamental para poder concluir el combate. Sebastián ordenará a su esclavo que alce la plataforma central. Si te subes a ella, entonces Sebastián escapa bajándose y si decides bajar para perseguirle, el muy cabrito vuelve a subirse rápidamente a ella, rehusando a combatir. Lo que tienes que hacer es subirte a la plataforma y controlar mentalmente al esclavo para que pulse una palanca. Eso provocará que la parte de abajo se llene de vapor, y entonces, el maldito Sebastián no será capaz de escapar.

PULSA TODAS LAS PALANCAS E INTERRUPTORES QUE TE VAYAS ENCONTRANDO Y PODRÁS VER CÓMO UNA GRAN PARTE DE LOS PUZZLES SE RESUELVEN SIN TENER APENAS QUE PENSAR.

tará. Por último, vuelve a dar al intercambiador del centro para acceder por la puerta de la izquierda.

▶PUZZLE 3: hay una caja suspendida del techo, y tres palancas para moverla. La de la izquierda la mueve a la izquierda, la del centro la hace avanzar y la de la derecha la mueve a la derecha. Debes hacer que siga el recorrido del rail del techo. Condúcela hacia la ventana del fondo y caerá a la calle. Un demonio-araña saldrá de la caja y romperá la puerta.

▶PUZZLE 4: para liberar al demonio de la jaula, controla mentalmente al trabajador y haz que pulse la palanca del centro. Entra en la jaula y vuelve a controlarlo para que la vuelva a pulsar.

Derrota a Lord Sarafan

TU PRIMER OBJETIVO es derribarle de la plataforma a la que está subido, para lo cual tendrás que usar tu dote oscura de telequinesia para aturdirle. Cambia rápidamente a la dote oscura de salto y úsala entonces para atacarle.

LA SEGUNDA PARTE del combate se desarrolla ahora cuerpo a cuerpo. Bloquea todos sus ataques (el último de la combinación es inbloqueable y debes esquivarlo). Cuando tengas tu cargador de rabia a tope, usa la dote oscura de inmolación sobre él. Repite todo el proceso cuatro veces.

AL FINAL DEL COMBATE tendrás la Soul Reaver en tus manos. Repite la estrategia de antes, pero esta vez utiliza la dote oscura de berserker. Con un par de repeticiones le vencerás.

11: LA CIUDAD DE LOS HYLDEN

▶PUZZLE 1: desde una cristalera ves un hylden y un esclavo humano. A la derecha hay un panel de control que activa y desactiva un láser. Desactívalo y controla al esclavo humano. Haz que pulse el panel de control que libera al demonio. Lleva al demonio hacia el láser y actívalo cuando esté sobre él. La explosión te dará acceso a la sala y al control de los láseres del patio. En el patio, pon la peana junto al muro quebradizo (sobre la mancha de quemadura del suelo) y luego activa el láser desde la sala con mirador para que la destruya, abriendo así un boquete.

▶PUZZLE 2: Controla al esclavo para hacer bajar el nivel del agua. Baja al canal y mueve el bloque para colocarlo bajo la barandilla rota. Controla otra vez al esclavo para que suba el nivel del agua, y con él el bloque. Salta a él (con la dote salto) y pasa por la barandilla rota. Usa la palanca para bajar el nivel del agua sin que las plataformas móviles se detengan. Súbete a ellas.

Quiz 5

¿Quién es en realidad Magnus?

A. El amo del Magneto
B. El mejor soldado de Kain, que le traicionó para intentar matar él solo a Lord Sárafan.
C. Un viejo enemigo de Kain que enloqueció al luchar contra los Sarafan.

▶PUZZLE 3: Parecido al anterior, pero con más agua y bloques. Usa la válvula para bajar el nivel del agua y crea un camino con los bloques por el corredor de la izquierda hasta la sala del centro, a la derecha. Vuelve a darle a la válvula para que los bloques suban de nuevo con el agua. Úsalos como plataforma, saltando de uno a otro, y controla mentalmente al esclavo para que te abra la puerta de la sala de la derecha. Haz que baje el agua y tira el bloque móvil al tercer segmento del pasillo, donde podrás completar el camino hasta la sala del fondo a la izquierda.

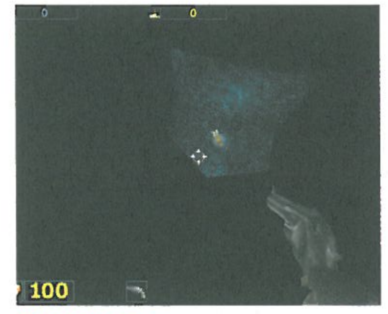
G.P.H.

Soluciones Quiz

1.C. Que en realidad no es ayuda **2.A.** La muerte **3.A.** Una antigua raza que combatió con los vampiros hace miles y miles de años **4.C.** Vierte la sangre del constructor en su organismo **5.B.** El mejor soldado de Kain, que le traicionó para intentar matar él solo a Lord Sárafan

Serious Sam
The Second Encounter

TODOS LOS SECRETOS DEL PRIMER NIVEL los ponemos al descubierto en esta miniguía visual que preparada especialmente para los fans de este sensacional juego de acción en el que nos enfrentaremos a hordas y más hordas de extraterrestres invasores.



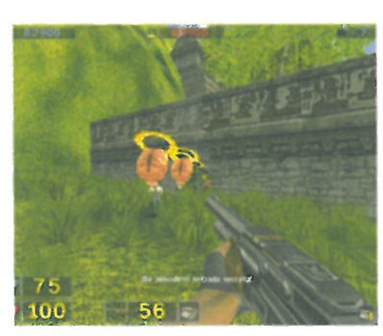
■ SECRETO 1: El juego comienza cuando Sam cae desde la nave espacial sobre el pozo selvático. Aprovecha el impulso de la caída para bucear, sumergiéndote hasta lo más profundo del lago y recoger el lanzador de cohetes secreto.



■ SECRETO 2: Nada rápido hacia el embarcadero de madera de la orilla del pozo. Date la vuelta y vuelve a tirarte a las aguas para nadar justo hacia la orilla opuesta. Junto a una palmera encontrarás el indispensable blindaje secreto.



■ SECRETO 3: Unos pocos metros más adelante, en una esquina junto al alto muro de piedra que delimita el nivel, hay una cabina telefónica londinense más o menos oculta. Haz que Sam llame por teléfono a Las Vegas y observa lo que ocurre...



■ SECRETO 4: Antes de entrar en el templo, ve a la izquierda, y rodea la muralla exterior. Encontrarás una porción del muro más oscura. Dispárala con el lanzacohetes y así liberarás a los personajillos que provocaron el accidente de la nave.



■ SECRETO 5: Entra en el interior de la muralla, por el agujero del que han salido los enanos de antes, y disfruta del más que peculiar ambiente discotequero que nos han preparado los programadores. ¡Deben estar desquiciados!



■ SECRETO 6: Justo desde la entrada de la discoteca, mirando al exterior, camina todo recto, hacia el lugar donde flotan varias columnas de humo. No obtienes ningún extra pero la gesta queda contabilizada en las estadísticas.



■ SECRETO 7: Deja atrás el humo y corre hacia el fondo del valle, apenas unos metros más adelante de donde se encuentran las cajas. Deberás escalar un leve trecho la ladera de la montaña, para poder recoger la munición secreta.



■ SECRETO 8: Entra en el templo y busca el pasaje donde unas raras columnas caen del techo. Antes de superarlas, da la vuelta y sigue por el pasillo oscuro; salta encima de las letras hasta formar la palabra "MENTAL": Y recoge el premio.



■ SECRETO 9: Nada más salir del templo, en el exterior, y justo antes de subir la rampa que te llevará al puente colgante, asómate por el precipicio. Verás un lanzacohetes en el fondo. Déjate caer sin coger carrerilla. Luego, salta con cuidado al teletransporte de la izquierda.



■ SECRETO 10: Tras dejarte caer por la ladera del puente para dar buena cuenta de los enemigos que te esperan abajo, camina unos cuantos metros y localiza una enorme roca en el muro izquierdo. Destrúyela con el lanzacohetes para revelar una cueva escondida.



■ SECRETO 11: La cueva secreta de antes finaliza en un pozo. Sumérgete en él y bucea por la caverna subterránea, hasta llegar al segundo puente colgante. Allí podrás hacerte con un corazón de salud. No te detengas en la inmersión, o se te acabará el aire.

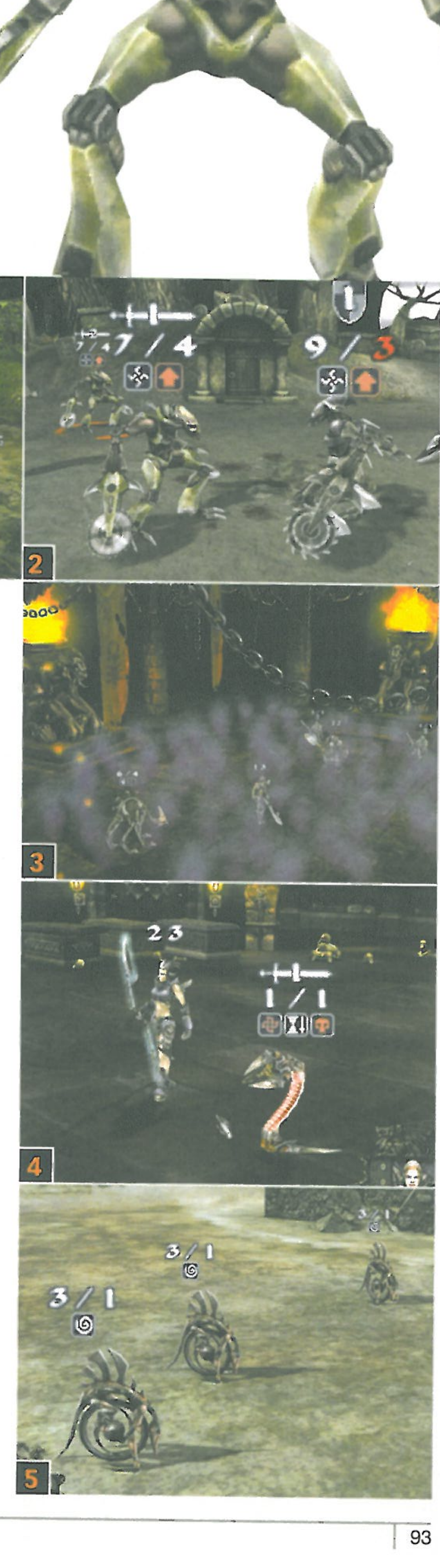


■ SECRETO 12: La selva termina en un gran lago que está fuertemente protegido por otro escorpión, y por un minotauro armado con dos potentes lanzacohetes. Sumérgete en la laguna, esquivando los peces eléctricos, y recoge el útil paquete de salud que encontrarás al fondo.



Etherlords

LOS SINTÉTICOS SON UNA RAZA INTRIGANTE y sus hechizos se caracterizan por rituales muy oscuros, monstruosidades mutantes y asaltos incesantes y kamikazes. Aprende aquí cómo son sus barajas.

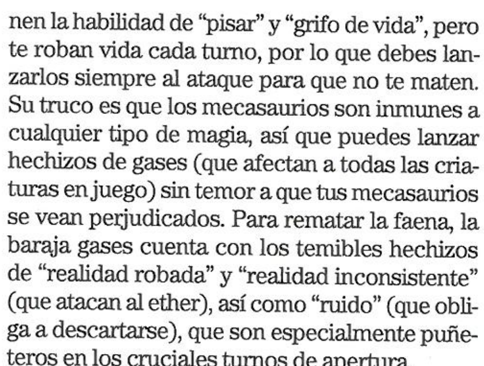


1 SALTARINES es la baraja más dura de los sintéticos. Se basa en unas criaturas, los saltarines, que no sufren mareo de invocación y se invocan fácilmente. Cuando uno va al cementerio, si tiene tres criaturas encima, vuelve al juego como si hubiese sido invocado. Es una baraja cien por cien ofensiva, pues usa los hechizos "capa de miedo" y "debilitamiento" para hacerlos inbloqueables, momento en que los mutar con "sobrecarga" y causan máximo daño.



2 CUCHILLAS es otra temible baraja que aprovecha el tremendo poder bruto de los carniceros metálicos y los hombres sierra. .Estas criaturas tienen el inconveniente de que, para despertar después de un ataque, tienen que sacrificar a otra de tus criaturas. La baraja Cuchillas evita este problema mediante el uso del encantamiento "Activación" y el sortilegio "Energía para todos", que además puede pillar al contrario desprevenido porque puede usarse durante su propio turno. Por último, los hechizos de "grifo de poder" y "purificación" están destinados a cancelar el juego enemigo.

3 GASES es sin duda la baraja más frustrante para los enemigos de los sintéticos. Su mecanismo se organiza en torno a dos criaturas: los mecasaurios de bronce y de hierro. Tienen la habilidad de "pisar" y "grifo de vida", pero te roban vida cada turno, por lo que debes lanzarlos siempre al ataque para que no te maten. Su truco es que los mecasaurios son inmunes a cualquier tipo de magia, así que puedes lanzar hechizos de gases (que afectan a todas las criaturas en juego) sin temor a que tus mecasaurios se vean perjudicados. Para rematar la faena, la baraja gases cuenta con los temibles hechizos de "realidad robada" y "realidad inconsistente" (que atacan al ether), así como "ruido" (que obliga a descartarse), que son especialmente puñeteros en los cruciales turnos de apertura.



4 GUSANOS es una versión más débil de la baraja saltarines, en el sentido de que es muy ofensiva. Todos los gusanos tienen el defecto de "vandalismo", por lo que tiene que atacar todos los turnos, les guste o no. Por fortuna, cuentan con la habilidad de "regeneracion", por lo que si tienes ether, no hay que temer perderlos durante los ataques. Gracias al hechizo "grifo de poder" puedes procurarte fácilmente el ether necesario para regenerar, en especial si te enfrentas a una baraja lenta y de control que no gaste todos sus recursos todos los turnos.

5 VELOS depende en gran medida de la habilidad especial del hechicero, los "velos gemelos", por lo que sus éxitos dependen bastante del azar. "Estabilidad" otorga una posibilidad de que cada hechizo de invocación de "velos" haga aparecer a dos criaturas en vez de una, por lo que es fácil plantarse con cuatro velos en un solo turno. Su problema es que, si no atacan o no sufren daños, mueren al final del turno, lo que no sólo significa que debes atacar todos los turnos, sino que basta con bloquearlos para matarlos. Los muros son sus peores enemigos.

Modificando la baraja



Las barajas de "Etherlords" también pueden modificarse para personalizarlas. En el caso de los sintéticos, las mejores para remplazar son las que toman a una criatura del cementerio y la ponen en juego o en tu mano; en realidad lo que hacen es otorgarte versatilidad en cuanto el tipo de criatura que quieres que te toque.

Star Wars Galactic Battlegrounds
Campañas Clon
Derrota al Imperio



El famoso título de estrategia en tiempo real basado en el enorme universo de George Lucas se ve actualizado con nuevas y poderosas civilizaciones, unidades y escenarios gracias a esta expansión. Descubre con esta guía todas sus novedades y aprende a afrontar las misiones más difíciles y conflictivas de las dos nuevas campañas galácticas



Aprovechando el tirón de la esperada película "El Ataque de los Clones", LucasArts ha lanzado recientemente la ampliación del popular "Galactic Battlegrounds" que, no sólo añade las dos facciones políticas presentadas en el filme, República Galáctica y Confederación de Sistemas Independientes, sino que aprovecha para pulir esos detalles del juego original que no entusiasmaron a algunos usuarios. Los ajustes aplicados a las civilizaciones ya existentes ayudan a equipararlas entre sí, hasta el punto de que resulta más que interesante volver a jugar las campañas anteriores para ajustar nuestro sistema de juego a las nuevas posibilidades.



LAS NUEVAS CIVILIZACIONES Y UNIDADES

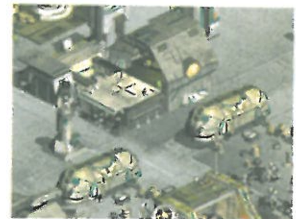
Evidentemente, la posibilidad de usar en combate dos nuevas potencias es la adición más importante de esta ampliación. Militando en el bando de los héroes, la República Galáctica es la contrapartida histórica del ya presente Imperio Galáctico, desplegando en combate el numeroso ejército de soldados clónicos, combinado con la influencia del Consejo Jedi. En oposición, la Confederación de Sistemas Independientes reúne bajo la misma bandera los restos de la malograda Federación de Comercio y unos extraños Robots arácnidos junto a un puñado de razas dispares, al mando del Conde Doku, el Sith Darth Tyrannus. Ambas fuerzas están más que igualadas entre sí y con los ejércitos restantes, modificados igualmente en esta actualización.

Tanto la República como la Confederación cuentan con una potente infantería, despuntando en cuanto a jedi y unidades aéreas los primeros, y los segundos en lo relativo a robots y armas pesadas. En el terreno económico, la República consigue un bono de seis habitantes por Refugio, en lugar de los cinco de rigor, y sus Templos y unidades Jedi son los más baratos en el juego, recibiendo incluso mayor cantidad de cristal Nova de los Holocrones que capturan. Por su parte, la Confederación cuenta con mejoras automáticas en sus Trabajadores, y un bonoen la extracción de Mineral en el tercer Nivel Tecnológico.

Quiz 1

¿Cuál es la unidad aérea añadida en "Campañas Clon", en exclusiva para los Rebeldes?

- **A.** El Tie Bomber.
- **B.** El Ala-A.
- **C.** El Caza Estelar Jedi.



▸**LAS UNIDADES ESPECÍFICAS** de ambas civilizaciones son el Caza Estelar Jedi, para la República, y el Soldado Geonosiano de la Confederación. Siendo ambas unidades aéreas, con todas las ventajas que esto supone, el Caza Estelar es la mejor nave disponible en el juego en su categoría, aparte de ser capaz de localizar unidades ocultas. Los Soldados Geonosianos, a efectos de su baja resistencia y corto rango de combate, sólo son realmente eficaces contra unidades de infantería.

Como una especie de compensación, la Confederación es la única civilización capaz de reforzar sus tropas con ejércitos de bestias entrenadas para el combate, Depredadores, de los que nos ocuparemos más adelante. A nivel más general, también se han creado dos tipos de unidad comunes para todas las civilizaciones, que conviene conocer a fondo.

La unidad ofensiva más relevante en cuanto a estrategia y poder de destruc- ▸▸

ción no es otra que el Crucero Aéreo, que podremos generar en el último Nivel Tecnológico, y cuyo uso y manejo está detallado en un recuadro cercano que hemos preparado. Esta unidad puede cambiar nuestra concepción de defensa de una Base completamente obsoleta, pues es capaz de arrasar no ya edificios, sino cualquier elemento del paisaje, recursos incluidos.



▸EL PUNTO DÉBIL del Crucero es su lentitud y su bastante reducida tasa de disparo.

En otro orden de cosas, en el aspecto económico contaremos con los nuevos Droides de Energía, que son generados en el segundo Nivel en cualquier Central Energética. A modo de generadores portátiles, todos estos Droides funcionan de la misma forma que la estructura que los genera, compensando un radio de acción más reducido con la capacidad de desplazamiento. También es posible ahora crear Boyas Centinelas con las Traineras acuáticas. Similares a las antiguas Garitas, pueden localizar unidades camufladas o sumergidas, y alertarnos de todas las actividades enemigas cercanas, aunque eso sí, carecen de capacidad de disparo alguna.

Mención aparte merece una unidad creada exclusivamente para la Alianza Rebelde: el Ala-A. Estas naves son una mezcla de Air Speeders y Bombarderos. Sin contar con el blindaje de los Cazas convencionales, su elevada rapidez les permite atacar blancos terrestres y estructuras con gran eficacia. Aparecen en la Base Aérea en Nivel tecnológico 4, al investigar su Tecnología.

Quiz 2

¿Qué civilización ha sufrido severas penalizaciones con la llegada de la actualización?

A. La República.
B. El Imperio Galáctico.
C. Los Wookies.



Protege siempre tus Cruceros con una flota de Cazas, para eliminar las amenazas que puedas encontrar y para atraer parte del fuego antiaéreo.



El precio de las unidades y tecnologías Jedi ha bajado bastante para darles mayor protagonismo.

La arquitectura de los emplazamientos de la República recuerda el aspecto de Coruscant.

LA NUEVA TECNOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN DE CAMINANTE PERMITE QUE LOS ROBOTS DE ASALTO AT-AT IMPERIALES CONTESTEN AL FUEGO AÉREO. UN GRAN AÑADIDO A NUESTRO EJÉRCITO

Cruceros estelares





SON LA NOVEDAD TÁCTICA más notable de esta ampliación en lo que respecta a unidades. Disponible para cada civilización en la Fortaleza al alcanzar el Nivel Tecnológico 4, el Crucero Aéreo es la contrapartida en el aire de la Artillería Pesada. Es capaz de concentrar un daño estremecedor a las estructuras cercanas y disparar contra unidades aéreas y tropas con la misma efectividad.

DURANTE LA PARTIDA habremos de tener en cuenta dos hechos: uno, que el Crucero es excesivamente lento, tanto disparando como desplazándose; y dos, que al contrario que los Cazas y Bombarderos, nunca se debe usar como unidad de apoyo con tropas de tierra. Sus armas causan un daño de área capaz de diezmar todo lo que se sostenga sobre el terreno, y es doloroso encontrar que nuestra nave ha acabado con todos nuestros efectivos. Una escuadra de Cazas es la mejor compañía.



CAMBIOS ESTRATÉGICOS

▸SI EN EL PROGRAMA original se hacía patente el esfuerzo del equipo de diseño por equilibrar virtudes y defectos de cada civilización, en la práctica se demostró que aún quedaban varios asuntos por pulir. Con esta premisa, en "Campañas Clon" se modifican, a veces de manera radical, las características principales de las facciones del juego básico.

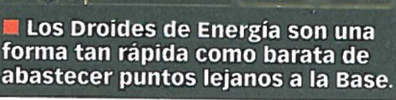
Los que han sufrido un cambio mayor han sido los Wookiees que, aún manteniendo el alto nivel de su Infantería, en el segundo diseño han perdido las ventajas que recibían en Armas Pesadas y Flota, con lo que resulta mucho más difícil dar una cobertura eficiente a las primeras. Aunque no todos los cambios son a peor; por ejemplo, para paliar las desventajas de los Gungan en las campañas no acuáticas, sus estructuras terrestres regeneran el daño sufrido.

La Rebelión y el Realengo Naboo reciben una reducción en el precio de sus Jedi, compartiendo los segundos la bonificación de la República en la generación de cristales Nova a partir de Holocrones capturados. Por si no fuera suficiente, prácticamente todas las unidades Naboo han mejorado sus puntuaciones.

El Imperio Galáctico es el segundo gran favorecido, recibiendo un mayor beneficio en la construcción de Robots, y lo que es más importante, habiéndose anulado las penalizaciones de coste y velocidad a la hora de construir unidades aéreas, reforzadas en ésta actualización. También se salda una cuenta contraída con los puristas: de ahora en adelante, la Tecnología de Investigación de Caminante permite que los AT-AT contesten al fuego aéreo, habilidad que no comparten los Robots de Asalto de las demás civilizaciones.



Eso no es una luna. Dentro de las sorpresas que podemos encontrar figuran desde un Destructor Imperial a la mismísima Estrella de la Muerte imperial.

Los Droides de Energía son una forma tan rápida como barata de abastecer puntos lejanos a la Base.



Los Depredadores creados en el Criadero de Animales son elementos exclusivos de la Confederación.

Bonificaciones de fortaleza

CONSTRUIR UNA FORTALEZA otorga a cada Civilización una habilidad única, ya sea el aumento en su capacidad de guarnición (éste es el caso de la Confederación), la significativa reducción en su coste de los Gungan, o el Imperio, que los podrá construir con mayor rapidez. La República obtiene un bono en el ritmo de regeneración de las tropas allí guarnecidas. No dejéis de contruirla.

LAS BONIFICACIONES OFENSIVAS por excelencia en esta ampliación las reciben los Wookies, mejorando drásticamente la línea de visión de la estructura; también los Rebeldes, que incrementan ese mismo rango visual, a la vez que el alcance de sus armas y radio de búsqueda. Otras incrementan su efectividad contra blancos específicos, como la Fortaleza de la Federación, que ve potenciado el alcance del fuego antiaéreo, o el Realengo Naboo, que maximiza el daño a Robots y Armas Pesadas.

LA INFLUENCIA TÁCTICA de todos estos bonificadores, números aparte, no se hace en principio demasiado patente, y sólo a través de muchas horas de juego podremos apreciar cuáles de éstos modificadores mantienen una importancia real.

A un nivel más general, unidades comunes a todos los ejércitos han recibido una puesta a punto. Los Soldados Montados han visto acelerado su movimiento y aumentado su resistencia, así como el daño que infligen a estructuras defensivas y a las clases Jedi/Sith.



OTROS ASPECTOS INTERESANTES

▸EL APARATO MILITAR de "Campañas Clon" no es el único aspecto que ha sufrido modificaciones. Muchas Tecnologías has cambiado ligeramente o han sido eliminadas, persiguiendo una dinámica más fluida. De cualquier manera, a efectos de juego éste cambio no requiere una adaptación real por parte del jugador. Sin embargo, se han puesto en funcionamiento dos nuevos sistemas de bonificaciones más que interesantes.

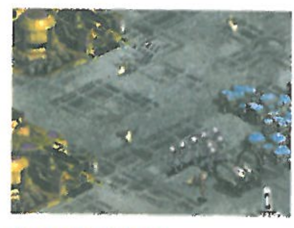
Se refuerza la importancia de la Fortaleza con la aplicación de unos bonificadores exclusivos para cada civilización, junto a un incremento de su potencia antiaérea a partir del último Nivel Tecnológico. A cambio, pierde la capacidad de localizar unidades invisibles. En partidas estándar y multijugador, se recibe igualmente una bonificación por equipo al formar alianza con otro de los jugadores, diferente para cada ejército, que se aplica a ambas potencias. De todos estos modificadores trataremos en sus recuadros respectivos.

La estética general del título logra igualmente un lavado de cara, con la inclusión de gran cantidad de nuevos modelos para estructuras y unidades (esperad a ver los reciclados AT-AT), así como en lo referen- te a efectos especiales y de sonido: escenarios cuidados al detalle, explosiones más vistosas, nuevas voces y efectos sonoros que, manteniendo la filosofía del programa inicial, añaden un sabor más genuino a los ambientes de cada uno de los mundos. Tecnológicamente, no nos encontramos ante un programa novedoso u original pero, comparándolo con otros títulos de características similares, el programa mantiene un nivel de interés más que aceptable.

CAMPAÑA DE LA CONFEDERACIÓN

Ambos ejércitos, tanto la Confederación como la República, cuentan con sus respectivas campañas pero, a diferencia de las de "Galactic Battlegrounds", las de esta ampliación no son jugables de manera independiente. El argumento de ambas se enlaza de forma que la campaña de la República prosigue la línea argumental de los acontecimientos narrados en la de la Confederación.

A continuación tenéis un pequeño comentario de las misiones más delicadas de la primera Campaña. En esta primera parte, nos situaremos en el momento en que el Jedi exiliado Conde Dooku pretende huir al planeta Geonosis para asegurar el apoyo de los otros planetas de la Confederación.



MISION 2: CONSTRUIR EL EJÉRCITO

▸TRAS EL REVÉS SUFRIDO en Geonosis, tenemos la orden de reconstruir el ejército de Dooku en la Estación Orbital de Kaer. Aterrizando en las cercanías de un recinto repleto de Refugios Prefabricados y en un Centro de Mando de Nivel 2, tomaremos el control de éste, y empezaremos por crear un Centro de Tropas para reforzar nuestro pequeño séquito. En particular, lo primero es crear unos cuantos Soldados Antiaéreos. Un general republicano, Jor Drakas, enterado de nuestra pequeña incursión, acosará a todos nuestros emplazamientos con sus Cazas, con lo que será buena idea dejar un par de estos soldados de guardia en cada uno de ellos.

Aparte de los refugios, el escenario está repleto de recursos de toda clase repartidos por el mapa, e incluso recibiremos unas recompensas bastante sustanciosas si recuperamos unos Centros de carbono y alimentos, localizados de camino a nuestras Fábricas de Automoción, que deberemos poner a funcionar enseguida; nuestra misión principal es crear veinte Mechs de Ataque y otros tantos Mechs Destructores. Para proteger las fábricas, dejaremos el antiaéreo pesado y los pequeños robots de Ataque. Sólo queda demoler la base de Drakas.

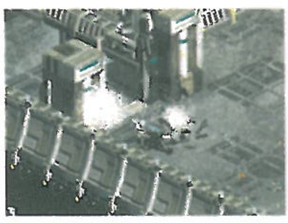
A partir de aquí, la tarea ha de realizarse pausada y cuidadosamente. El primer paso es inutilizar su Base Aérea, situada fuera del recinto de la Base. Una ▸▸

Quiz 3

¿Con quién hacemos un trato de comercio en la tercera misión?

A. Mos Osnoe.
B. Mos Espa.
C. Mos Boorka.

vez hecho esto, los antiaéreos deberán dirigirse a la zona de las fábricas para repeler junto a los Mechs ligeros unos Transportes aéreos que intentarán la ofensiva desde los depósitos de cristal Nova del este. La tarea de hacer pedazos el resto de la Base de la República debe recaer en los Robots Destructores, protegidos de las tropas de infantería por el resto de soldados y nuestra valiente Sev'rance.



MISION 3: ACUERDOS PELIGROSOS

EN LA SUPERFICIE de Tatooine, nuestra nueva misión es convencer a Boorka el Hutt, para que comparta una información de utilidad. El camino hasta llegar a Boorka está sembrado con sus mejores contrabandistas, así que no es nada aconsejable exponer a Sev'rance al alcance de sus armas.

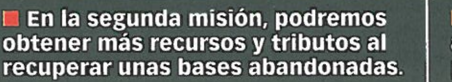
Partiremos con los Droides Pesados de la Federación, a limpiar el sendero. Asentaremos nuestra propia Base en Tatooine, que comenzará con un Nivel Tecnológico 2. Atacando con los mismos Droides el campamento Jawa al este de la ciudad de Mos Osnoe, obtendremos los Trabajadores que necesitamos para comenzar, y un grupo de atemorizados Jawas con los que reforzar nuestras tropas. El emplazamiento ideal del campamento es sin duda, la explanada al norte de Mos Osnoe, con recursos aumentados si construimos un Puerto Espacial para comercial.

La ofensiva contra la Base Republicana comienza desde la puerta al norte de su estructura, acabando primero con las torretas, y usando todas nuestras fuerzas. Asegura la puerta de la base y, desde allí, ve cobrando posiciones sin acercarte a la segunda puerta. Mientras, tu mayor prioridad es subir de Nivel Tecnológico y conseguir una Base aérea. Las tropas de a pie quedarán en este momento de segundo plano, para ocuparse de antiaéreos, mientras tu nueva y nutrida flota da cuenta de las dos Fortalezas y la Base Aérea de la segunda entrada. A partir de ahí, un asalto masivo al Puerto espacial acabará con la misión en un suspiro.



En la misión en Tatooine, deja libre de Cazarrecompensas el camino hasta Boorka el Hutt usando los Droidekas, avanzando cuidadosamente.





En la segunda misión, podremos obtener más recursos y tributos al recuperar unas bases abandonadas.



Usa la posición de las Torres antiaéreas que vayas encontrando para localizar y apuntar a las demás.

Depredadores





UNA CARACTERÍSTICA ÚNICA que recalca más si cabe la diversidad de tropas de la Confederación es la posibilidad, a partir del Nivel Tecnológico 3, de producir Depredadores en los Criaderos de Animales. Estas unidades, lejos de ser una curiosidad puramente anecdótica, son un apoyo verdaderamente útil a efectos de juego, especialmente, debido a su coste relativamente barato: solo precisan de Comida (y no mucha) para su producción.

LOS TRES TIPOS de Depredadores a nuestra disposición son el Nexu, felino de aspecto temible solamente limitado por su necesidad de atacar cuerpo a cuerpo, por lo que sin ser especialmente eficaz contra infantería, puede limpiar de Trabajadores un puesto cercano en un tiempo record, mientras los acorazados Reek resultan más que efectivos contra edificios y estructuras. En el último Nivel Tecnológico desbloqueamos el Acklay, la contrapartida reptil de los Robots de Asalto.



MISIÓN 5: ABRIENDO LA HERIDA

ESTA MISIÓN, que nos sitúa en Alaris Prime, puede realizarse de una forma bastante cómoda, siguiendo una serie de sencillos pasos. Los objetivos son la demolición de una Torre de Transmisión situada al este de la isla en la que comenzamos, y la obtención de unos códigos que nos permitan usar la tecnología obtenida en la misión anterior. Para ello contamos con el Droide de Datos ya rescatado, unos Pummel, y unos cuantos efectivos de Tierra. Hay varios puestos Wookiee en los alrededores, y será mejor que no se alerten de nuestra presencia allí hasta que sea demasiado tarde.

Usando los Transportes marítimos del sur de la isla, llevaremos al este los Pummel, para que se encarguen de la Torre de Transmisión, tarea que cumplirán aunque por desgracia no podremos rescatarlos para más tarde. Mientras tanto, crearemos en nuestra base un Centro de Mando y de Tropas, para generar a la mayor velocidad posible, como una media docena de Soldados Antiaéreos. Con ellos, y todas nuestras tropas disponibles, nos desplazaremos en Transportes hasta la extensión de tierra del oeste. Allí encontraremos los Centros de Investigación donde debemos llevar al Robot de Datos, devolviéndolo después a un Transporte a la mayor velocidad. Recuerda: no debemos perder el Droide bajo ninguna circunstancia.

Nuestro siguiente cometido consistirá en destruir definitivamente esos mismos Centros de Investigación. La mejor estrategia, que nos permitirá salir de allí con un ínfimo número de bajas consiste en atacar los edificios con Sev'rance y los Montados, para cubrirlos de los ataques externos con los Robots de Ataque y los Soldados Antiaéreos, que se mantendrán

Quiz 4

¿Dónde transcurre la última ofensiva contra la República?

A. Tatooine.
B. Geonosis.
C. Sarapin.



Protege a toda costa los dos Diezmadores que se te asignan en la última misión de la Confederación. Son tus unidades más poderosas y destructivas.



Un objetivo secundario de la ofensiva final es la destrucción de estas estructuras por todo el camino.



Guarda los accesos a tu base con Torretas, para mantener a raya las incursiones enemigas sin arriesgar.

Los nuevos Jedi





UNA GRAN SORPRESA a efectos de juego, en el "Galactic Battlegrounds" original, consistió en el escaso uso que los jugadores daban a las unidades Jedi/Sith. El hecho es que, a pesar de sus muchas habilidades, las unidades Jedi eran caras de producir, y tampoco ofrecían tantas ventajas en la práctica como para justificar ese enorme gasto. La mayor novedad introducida en la ampliación se concentra en este aspecto precisamente: Las unidades y tecnologías del Templo Jedi/Sith son ahora mucho más baratas, y sus habilidades han sido aumentadas.

TODA UNIDAD JEDI recupera su salud, y en menos tiempo del habitual. También se ha aumentado su resistencia ante los disparos de los Cazarrecompensas, unidades aéreas, y a los de la mayoría de las estructuras. La resistencia potenciada de estas unidades, sin embargo, se cobra un nuevo enemigo natural. A partir de ahora, los Soldados Montados reciben una bonificación al daño contra los Jedi/Sith, a los que tendremos que batir en retirada a menudo ante sus ataques. En fin, todo tiene sus ventajas y sus inconvenientes, pero hemos recobrado las ganas de utilizar estas carismáticas unidades.

LA CAPACIDAD DE BOMBARDEAR TERRENO, COMBINADA CON SU GRAN ALCANCE DE DISPARO HACEN DEL CRUCERO LA UNIDAD IDEAL PARA OCUPARSE DE LAS ESTRUCTURAS DEFENSIVAS

Los nuevos escenarios







TATOOINE. Aunque ya contábamos con su presencia en el primer programa, el planeta más carismático del universo de Lucas (era el hogar de Luke Skywalker durante "La Guerra de las Galaxias") se ve enriquecido con la presencia de muchas de las razas, estructuras y vehículos que han poblado su cultura, y que pudimos ver en los Episodios I, IV y VI.

GEONOSIS. Uno de los nuevos escenarios de la nueva entrega. Se trata del planeta rocoso dondetranscurre el último tercio del filme, poblado por multitud de bestias depredadoras, y de aspecto desoladoramente estéril.

SARAPIN. Sin presencia en las entregas fílmicas de la serie, merece una mención especial por la naturaleza volcánica de sus escenarios y sus incidentes a efectos de juego. La abundancia de charcos de lava sobre el terreno hace de su exploración una tarea peligrosa para todas las unidades terrestres. Mucho ojito.

OTROS ESCENARIOS. Son Aereen, una luna del planeta Krant con una importante abundancia de recursos minerales, y Eredenn, remarcable por exactamente lo contrario, y dominado por entero por la República. Habrá que medir bien el gasto de recursos.

en todo caso protegidos por el grupo; un campamento Wookiee cercano cuenta con un nutrido número de Cazas, que lanzará contra nosotros. Aún así, tendremos tiempo más que de sobra para salir, y llegar a uno de los transportes.



MISIÓN 6: A LA RED

ESTA SERÁ, posiblemente, la misión más delicada de todas las campañas clon: cruzar un campo de asteroides sembrado de Torres Antiaéreas con nuestra flota de Cruceros, unos Transportes y un escuadrón de Cazas, para llegar al Asteroide 426 y demoler un Generador de Escudos. Atravesar el cinturón de Torres no es demasiado complicado, siempre y cuando avancemos lentamente con los Cruceros hasta encontrar la primera torre. El mayor alcance de éstos ayudará a limpiar el camino, siempre que los escoltemos debidamente con los Cazas, para evitar que caigan bajo el fuego de la Flota de la Republica. Desde esta posición, y dirigiéndonos siempre hacia el norte, colocaremos la escuadra de Cruceros en el mismo emplazamiento de la Torre caída, donde podrán hacer blanco en la siguiente, repitiendo la operación hasta el asteroide central. Sev'rance quedara al cuidado de los Transportes, hasta que sea posible hacer el desembarco, desmantelar el Almacén de Provisiones y las defensas del emplazamiento. Ocuparemos el lugar, y ▸▸

Quiz 5

En la quinta misión de la República recibimos refuerzos al derribar...

A. Torres Antiaéreas.
B. Centros de Mando.

LA CAMPAÑA DE LA REPÚBLICA SÓLO ES ACCESIBLE SI TERMINAMOS LA DE LA CONFEDERACIÓN, PUES SUS LÍNEAS ARGUMENTALES TIENEN UNA ESTRECHA RELACIÓN

procederemos a atacar la base de la República, donde se encuentra el General.



MISIÓN 7: LA FURIA DE SARAPIN

▸ÚLTIMA de las misiones de la campaña de la Confederación, y también una de las más entretenidas, no tanto por su dificultad, sino por su elevada extensión.

La necesidad de construir una Base propia, bien guarnecida, aplaza cualquier otra prioridad, con lo que dedicaremos toda la primera fase de la misión a reunir recursos y un gran ejército de a pié; aunque es posible atacar desde al aire, la disposición de innumerables torres antiaéreas desaconseja esta acción totalmente. En su lugar, acumularemos un numero notable de Robots Destructores Pesados, Soldados de Repetición, al menos tres Antiaéreos Pesados, y algunas unidades de cuerpo a cuerpo, ya sean Siths o Montados, acompañando los dos Diezmadores, y nos resignaremos a cruzar el escenario a pié, atravesando los cuatro Campamentos Republicanos que pueblan el mapa. No olvidemos que un objetivo secundario es la destrucción de los Colectores de Energía de cada uno de esos Campamentos. cada Campamento está especializado en desarrollar un tipo de tropas específico. El Campamento Uno se especializa en Robots de Asalto y Destructores y el Dos, predominantemente, en unidades Aéreas, aunque destruida su Base tendrá poco que lanzarnos. El tercero y el cuarto se protegen con tropas de infantería variada, y algún Robot ocasional, aunque se reforzarán con las tropas de la Base de Monte Corvast. Avanzando lenta y meticulosamente, no sólo no perderemos apenas efectivos en estas contiendas, sino que al llegar a Corvast, la encontraremos despoblada.

Quiz 6

¿Cuál de los enclaves de la Confederación no es necesario atacar en la última misión de la República?

A. Oriental.
B. Occidental.
C. Fuerte de Tann.

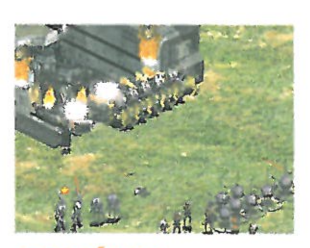
■ La mejor estrategia para diezmar las unidades que defienden una base es atacar sus puertas y recibir a los defensores con un grupo de cobertura.

■ Las Fortalezas caerán rápidamente sin apenas causarnos daños si las atacamos con dos o más Pummel.

■ Centra tu atención en la Central Energética cercana a los Generadores de Escudos para poder desactivarlos.

CAMPAÑA DE LA CONFEDERACIÓN

En continuación directa, Mace Windu, cabeza del Consejo Jedi, encarga a nuestro viejo conocido del "Galactic Battlegrounds" original, Echuu Sen-Jonn, la misión de recuperar Sarapin y expulsar a la Confederación de los planetas que mantienen bajo el control de Sev'rance Tann, comenzando por Geonosis y atravesando todos los escenarios ya visitados en la primera campaña. Como ya tendréis la suficiente experiencia con la campaña anterior, vamos a ir más al grano en todas las misiones.



MISIÓN 2: JUGADA DE PODER

▸LA RECONQUISTA de Sarapin hay que abordarla del mismo modo que hicimos anteriormente, y con el mismo punto de partida, organizando una invasión masiva predominantemente terrestre. Al fin y al cabo, uno de los objetivos es recuperar todos los Colectores de Energía diseminados en el camino. Justo al norte de nuestra posición de inicio encontraremos el primer emplazamiento de la Confederación, un Puesto Minero Geonosiano que está levemente defendido con algunos Soldados Montados. Lo mejor será tomar las posiciones cercanas con nuestros Soldados Pesados, y atrayendo al enemigo a su línea de fuego con Echuu como cebo, no sufriremos casi ninguna baja. Este campamento es ideal para establecer nuestra base en el planeta y, tras asegurar el puente que lo une con un campamento perteneciente a la Confederación con unas pocas torretas, y colocando alguna que otra antiaérea, podremos dedicarnos a poblar nuestras filas con toda clase de unidades. Si comenzamos a crear unas unidades de infantería, con la inclusión de algún que otro antiaéreo pesado nos bastará para hacernos con el segundo campamento, mientras esperamos.

Los prospectores de la Federación de Comercio, tercer emplace, está bien fortificado y podemos esperar que responda al fuego principalmente con Robots,

Haciendo equipo

MANTENER UNA ALIANZA con otra Civilización otorga a ambas bonificadores, ya sean de carácter militar o económico, que pesan a la hora de escoger bandos, sobre todo en multijugador.

EL IMPERIO, LA FEDERACIÓN, y la República ganan velocidad en Robots, Armas Pesadas y Jedi. La Rebelión, el rendimiento de sus Granjas, y Naboo y Confederación producen Nova más rápido.

POR DESGRACIA, la poca adaptabilidad de algunos bonificadores puede volverse en contra del jugador. Los Wookiees aumentan el rango de visión en infantería, pero los Gungan sólo mejoran Astillero y Escudos, una pobre moneda de cambio.



■ Atacar las puertas de una base es una de las mejores maneras de conseguir que salgan los "habitantes" del interior sin exponernos a sus duras defensas.

■ Cada campamento desarrolla un tipo de tropa determinada, desde infantería a robots de asalto, etc.

■ A la menor oportunidad deberemos ir poblando nuestras filas creando fuerzas lo más variadas posible.

ESCARAMUZAS

EL MAS PRECIADO de los recursos es, sin duda, el carbono. Las incursiones relámpago en las primeras fases del juego deberían ir más encaminadas al control de puntos de suministro que al sometimiento de una base enemiga.

LAS INCURSIONES relámpago en las primeras fases del juego, compuestas a menudo por simple infantería y apoyadas a veces con algo más de peso, deberían ir más encaminadas al control de puntos de suministro que al sometimiento de una base enemiga. Lo mejor es seguir el lema de debajo.

CORTAR LOS SUMINISTROS del contrario es cortar su crecimiento de raíz, y es en todo caso uno de los primeros objetivos en cualquier asedio.

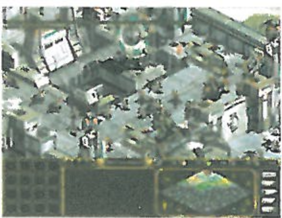
GRACIAS A ESTA NUEVA EXPANSIÓN, LOS JEDI HAN CONSEGUIDO LA EFICACIA NECESARIA PARA QUE NOS PLANTEEMOS UTILIZARLOS CON MUCHA MÁS ASIDUIDAD QUE EN EL JUEGO ORIGINAL.

aunque la mayor amenaza es la Fortaleza situada junto a la puerta. Solo nos quedará entrar en el campamento de Zian Finnis, para rescatar a nuestro aliado. La mayor parte de los recursos que abastecen la Base se encuentran en el exterior, y podremos acabar con ellos sin apenas complicaciones, cortando sus suministros de raíz. Con una limitada resistencia de tropas, atacando la entrada atraeremos a todos sus efectivos, derribando sus tres Fortalezas con al menos tres Pummel Pesados. El resto ya no implica casi ninguna compliación.

SOLDADOS ANTIAÉREOS

SON BARATOS DE PRODUCIR, algo que se ha mejorado respecto al título original, en el que su uso se restringía normalmente a los primeros Niveles Tecnológicos hasta ser capaces de producir armas pesadas. Sin embargo, la naturaleza de algunas de las nuevas unidades ha obligado a rediseñar sus características como vemos aquí abajo.

EN ESTA AMPLIACIÓN la velocidad de desplazamiento de la unidades que contrarrestan los ataques aéreos se ha incrementado sensiblemente. Si bien un crucero aéreo puede volar objetivos desde una gran distancia, un pequeño grupo puede llegar a su posición y derribarlo antes de que efectúe un segundo disparo. Eficaces, baratos y efectivos.



MISIÓN 5: EL DESATINO DE LA TENTACIÓN

▸ DESEMBARCADOS EN KRANT para destruir las Instalaciones de Diezmadores de la Confederación, está misión requiere de un cuidado extremo, pues no contaremos con una base propia ni con apenas refuerzos para nuestras tropas iniciales, salvo un grupo de Repetidores Wookiee al Norte de nuestro punto de partida. Para comenzar, usaremos únicamente a Echuu para limpiar el camino hasta las puertas de la Confederación.

Tras la operación, avanzaremos con el resto de las tropas, siempre manteniendo una retaguardia defensiva, hasta penetrar en la base, y permitir que nuestro Jedi acabe con las Torretas defensivas y actúe como cebo ante las tropas enemigas, momento en que avanzaremos con los demás hasta no dejar piedra sobre piedra, curando con los dos preciados Médicos las unidades dañadas, y poniendo especial atención en controlar que el fuego de la Artillería no cause daños entre nuestras filas. Derribando las torres Antiaéreas conseguiremos tropas de refresco.

Repetiremos la operación una y otra vez, siguiendo el camino marcado, hasta cruzar un doble puente, tras el que se esconden las Instalaciones de Diezmadores. Usaremos los Pummel para dominar la Fortaleza central, acompañando la ofensiva con el Jedi, que habrá de eliminar sistemáticamente todos los Diezmadores, antes de que sean operativos. El resto del avance tendrá lugar del modo usual en cuanto caiga la Fortaleza, y se repetirá poco más tarde, aunque a partir de aquí la oposición decrece considerablemente. La misión acabará en cuánto Echuu y su Padawan encuentren al peligroso Sev'rance Tann.

MISIÓN 6: LA RESOLUCIÓN SOBRE KRANT

▸ EN LA ÚLTIMA MISIÓN, hay un cruce de caminos junto a un campamento recien destruido, del que tomaremos control con varios Droides de Energía en un edificio del extremo sur. Tendremos que llenar de Torretas Ligeras y Antiaéreas los accesos este y sur. Tras reunir un muy nutrido grupo de Repetidores y Robots de Asalto, apoyados por alguna pieza de Artillería y Antiaéreos Móviles, avanzaremos hacia la Base Oriental. Usaremos al Jedi para llamar la atención de sus unidades, hasta llegar con las tropas a la entrada al Fuerte de Tann.

Atacaremos las puertas mientras la Artillería acaba con las Torretas, lo que nos dará acceso a una segunda puerta. En cuanto caiga, llevaremos al Jedi en solitario al extremo norte, donde nos enfrentaremos por última vez con Sev'rance Tann.

C.V.

Soluciones Quiz

1. B. El Ala-A. **2. C.** Los Wookies.
3. A. Mos Osnoe. **4. C.** Sarapin.
5. A. Torres Antiaéreas. **6. B.** Occidental.

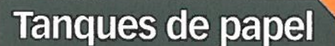


Sudden Strike

LA GUERRA NUNCA HA SIDO UN ASUNTO FÁCIL, y en «Sudden Strike», lo es menos aún. Estos consejos fundamentales te pueden ayudar a ganar en tus primeras escaramuzas con el enemigo.

1 LA VISIBILIDAD es muy importante en este juego. No hay nada más frustrante que ser bombardeado por un enemigo al que todavía no has visto. Por ello, debes mantener las torres de vigilancia permanentemente ocupadas para maximizar el alcance de visión de tus unidades. La pausa es una de tus más poderosas aliadas. Mientras el juego está en pausa puedes asignar órdenes a tus unidades, y las llevarán a cabo tan pronto como se reanude la acción. Esta es la única manera de ganar cuando se maneja a un gran número de unidades, el enemigo está atacando, y la batalla se complica.

2 LA ARTILLERIA enemiga puede ser capturada si matas a los soldados que la manejan. Simplemente asigna a tus propios soldados a la pieza de artillería una vez que se quede desocupada. No ataques a la artillería con armas explosivas si quieres capturarla, ya que la destruirás y la dejarás inútil para su captura.
La experiencia de tus unidades les ayudará a sobrevivir más tiempo en el campo de batalla: se mueven más rápido, disparan con mayor precisión y resulta más difícil darles. Procura reparar los vehículos dañados y, si estás jugando con la ampliación «Forever», recurre al médico para curar a la infantería y así darles la oportunidad de convertirse en unidades veteranas.





La armadura de los tanques es lo bastante débil como para que cualquier grupo de unidades de infantería puedan llegar a destruirlos. Por ello, nunca deberían ser una parte imprescindible de tus estrategias ofensivas. Tus mejores unidades son aquellas que proporcionan línea de visión al enemigo y las piezas de artillería.


1


2

3 LAS TECLAS DE ATAJO RÁPIDO son útiles en batallas a pequeña escala en las que no merece la pena pausar la partida. Hay un truco para recordarlas: simplemente asocia su posición en el teclado con la tabla de los iconos de acción: ambos coinciden. Combina unidades con buen alcance y unidades con buena visibilidad. El equipo formado por un oficial (buena visibilidad) y un francotirador (buen alcance) te permitirá liquidar a muchos soldados enemigos sin sufrir ni una sola baja. Del mismo modo, los tanques son muy débiles si no van acompañados de infantería, porque su alcance visual es muy corto y sin la visibilidad proporcionada por la infantería resultan altamente ineficientes.

4 LAS CASAS son un excelente medio de detener los asaltos de la infantería enemiga. Simplemente mete a tus soldados dentro de una casa y acabarán con todo infeliz que se les ponga a tiro. Si la casa empieza a ser bombardeada por la artillería o los tanques, tendrás que sacar a tus hombres de ahí antes de que sea destruida para que no les aplasten los escombros.

5 EL TERRENO ELEVADO es muy importante, ya que te permite ver al enemigo sin que te vea y tener una ventaja estratégica importante a la hora de disparar. Procura ocuparlo cuanto antes para obtener una contundente ventaja de combate. Los puentes forman una parte importante de tu estrategia. Destrúyelos para ralentizar el avance enemigo y busca posiciones claves en las que puedas construirlos: a menudo eso te permitirá evitar zonas fuertemente defendidas. Después de tender un puente, si no lo necesitas, destrúyelo. Eso evitará que el enemigo pueda pillarte con un ataque sorpresa por la retaguardia, algo realmente molesto.


3


4


5

Sudden Strike 2

EN ESTA LUPA TE DAMOS ALGUNOS CONSEJOS que te serán útiles para completar la misión individual "Operation Rescue". ¡Pero Estas estrategias te servirán también para otras misiones del juego! No hay nada como disfrutar a gusto de una buena segunda parte...

1 TRAS EL DESEMBARCO, lo primero es organizar a la tropa. Haz doble clic en cada tipo de unidad para seleccionar a todas las del mismo tipo y asigna un atajo de teclado diferente a cada grupo (control+1, control+2, etc...). Esto te servirá para localizar rápidamente a las unidades de cada tipo y así no te volverás loco cada vez que necesites encontrar a un francotirador o a un bazuca entre la masa.

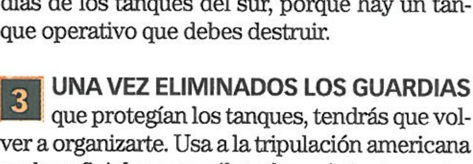
2 CAPTURAR LOS TANQUES que hay al final de la carretera que va hacia el este es tu primera prioridad. Usa los binoculares de los francotiradores para localizar al enemigo y liquidarlo con sus rifles de largo alcance. Rápidamente, coloca a unos cuantos soldados con bazuca en el refugio que hay en el cruce de caminos y haz que dos soldados se hagan con la pieza de artillería. Eso te defenderá de los tanques que lleguen desde la carretera del norte. Llévate un par de soldados con bazuca con el grupo de asalto que vaya a eliminar a los guardias de los tanques del sur, porque hay un tanque operativo que debes destruir.

3 UNA VEZ ELIMINADOS LOS GUARDIAS que protegían los tanques, tendrás que volver a organizarte. Usa a la tripulación americana y a los oficiales para pilotarlos, e intenta que todos los tanques estén al máximo de tripulación: así serán más eficientes. Resiste la tentación de subir al resto de la tropa a los tanques para transportarla más rápido: pronto tendrán que luchar de nuevo.


1

4 LA CARRETERA DEL NORTE está flanqueada por enemigos en los bosques. Usa de nuevo a tus soldados para limpiarlos mientras los tanques vigilan la carretera. Una vez asegurado el trayecto, puedes avanzar al norte y librar una dura batalla de tanques en el cruce de caminos por donde pasa el ferrocarril. En esta batalla es fundamental que uses los binoculares para verlos venir, y así tus morteros podrán "ablandarlos" o incluso destruirlos antes de que tengan ocasión de disparar. Por último, asegúrate de usar las abundantes cajas de munición que hay desperdigadas por ahí para reponer la munición de tus morteros y francotiradores, que tiene tendencia a agotarla rápidamente.

5 LOS CAÑONES DE 280 MM. Están un poco más al norte, hacia la zona de la izquierda. Capturarlos no será difícil. Pero luego tendrás que dirigirte al este y asaltar la fortaleza principal, cosa más complicada Los cañones de 280 mm sólo pueden efectuar un disparo de larga distancia cada uno, luego hay que proporcionarles más munición con un vehículo de suministro para poder seguir disparando. Eso sí, lo que tocan, ¡lo destruyen instantáneamente! Úsalos para ayudarte a asaltar la fortaleza. No olvides tampoco llevarte los cañones transportables que has sido capturando. Es un poco pesado tener que esperar a que los arrastren de un lado a otro, pero la potencia de fuego extra vale la pena. Con todas estas indicaciones deberías ser capaz de arrasar al enemigo.



Cuerpo a Tierra



Las unidades de infantería han ganado en funciones y versatilidad. Una de sus nuevas facultades consiste en echarse cuerpo a tierra. Una unidad cuerpo a tierra puede disparar con normalidad, pero es más difícil que le den. Por el contrario, cuando se arrastra se desplaza más lentamente y tiene peor visibilidad.


2
3
4
5



Neverwinter Nights

Una nueva dimensión



La ciudad de Neverwinter jamás ha conocido un azote como la Plaga de la Muerte Aullante. En estas páginas encontrarás todos los pasos precisos para llevar a buen término la trama principal del que ha sido considerado el Juego de Rol más sofisticado e intrigante de todos los tiempos.



Mientras miles mueren infectados por la Plaga, las puertas de Neverwinter se cierran en cuarentena para evitar que aquella entre. Lady Aribeth, Paladín de Tyr, nos ha convocado a los aventureros de la región.
Antes de ir a la cita, cogemos todo lo que pueda sernos útil. En plena reunión, unos Esqueletos nos atacan y se llevan a las Criaturas de Waterdhavian, necesarias para crear la cura de la plaga de la Muerte Aullante. Con Pavel, limpiamos el castillo; en una habitación acabamos con un hechicero antes de que nos machaque. Luego, vamos ante los señores de Neverwinter.



CAPÍTULO PRIMERO

La reunión nos pone al día, y conocemos a Lady Aribeth, y Desther, señor de los Helmitas, y a Fenthik. Nuestra misión es recuperar las cuatro criaturas para hacer la cura para la Plaga.

▶ **CENTRO DE LA CIUDAD.** En el "Trade of Blades", podemos contratar un seguidor; la zona da acceso a los cuatro barrios de Neverwinter donde debemos buscar a las cuatro criaturas desaparecidas. En el centro, nos encontraremos con Betha-ny, una chica que nos pedirá que sofoquemos unas revueltas en la Prisión del distrito Península, misión que podemos resolver al tiempo que lo hacemos con nuestro primer problema.

▶ **DISTRITO PENÍNSULA.** Un motín en la Prisión ha devuelto casi todos los presos a las calles, con lo que continuamente nos acechan elementos de poca monta. Para entrar en la Prisión necesitamos una llave y la forma más sencilla de encontrarla es atravesando el distrito hasta las entradas a las cloacas. La llave la tiene allí un jefe, un poco más duro que el resto de los presos. Con ella, entramos en el presidio por la entrada principal. Por el pasillo izquierdo, en las celdas recogemos varias pociones de Curación.
Avanzamos con cuidado para evitar que nos ataque más de un grupo a la vez. Bajamos al segundo nivel, donde atravesamos varias puertas hasta el primer enemigo: un semi-orco, con un hacha a dos manos; pero se rinde pronto el muy cobarde.
Escaleras abajo, el Capitán de la Guardia nos espera con sus hombres, en un estado deplorable. Un Devorador de Intelecto, primera de las Criaturas, ha poseído al Capitán, y retiene a los otros para poseer cuerpos. Sin ser vistos, intentamos convencer a los guardias para que huyan hasta que el Devorador nos vea. El combate es duro, así que, paciencia; caído el Capitán, nos curamos mientras se mete en otro guardia. Cuando se le acabe la "carne de cañón", el Devorador se verá expuesto, y podremos atacarle con todo lo que tengamos, sin olvidar coger su cerebro, que llevaremos a Aribeth.



▶ **EL NIDO DE LOS MENDIGOS.** Este distrito está infestado de zombies. El responsable es una extraña criatura que controla el clan guerrero de la Costa de la Espada. Tenemos que cruzar el barrio, hasta Almacén, uno de los dos accesos al cementerio, poblado por Sombras, Necrófagos y varios miembros del Clan guerrero transformados, hasta la salida al cementerio.
Nuestro objetivo está tras las puertas de la Gruta de los Condenados; Gulnan. La tumba tiene dos salas. Gulnan y varios no- ▶▶

Quiz 1

¿En qué zona de Neverwinter encontramos las plumas del Cockatriz?

A. En la Península.
B. En el Nido de los Mendigos.
C. En el Puerto.

muertos nos esperan en la siguiente. Es un enemigo fácil de vencer, si al entrar en el recinto nos lanzamos a destruir el Altar que sostiene su poder y a sus guardianes. Gulnan, el Yuan-Ti convocará una Sombra, pero sin su soporte mágico, no tardará en caer, dejando otro de los componentes que buscamos. La sala sur tiene objetos mágicos en cofres y un sarcófago con una Momia, un enemigo formidable.

Quiz 2

¿Cuál es el nombre de la anciana que nos ayuda a entrar en el palacio de Meldanen?

A. Milly.
B. Formosa.
C. Aribeth.



EL PUERTO. Los disturbios se han propagado en la zona, ahora pasto de ladrones y corsarios. El rastro de la tercera criatura, un Cockatriz, apunta a Vengaul, líder de los piratas, que ha organizado una reunión en la taberna de Seedy. Para entrar hay que entregar en la puerta unas monedas especiales que podemos arrebatar a los ladrones que acechan la zona. Antes de llegar a la puerta, sufrimos una emboscada por parte de unos mercenarios muy duros.

UNA VEZ DENTRO, cambiamos las monedas sobrantes por objetos de interés; si vencemos a un ogro bebiendo, podemos hablar con Christian, un pirata que nos da la llave del sótano, donde se celebra la reunión. La llave debe ir acompañada de un soborno al Chef de la posada, si no queremos dar la alarma. Avanzamos a una sala donde dos corsarios torturan a la joven prometida de Vengaul, por orden de Callik, segundo en el mando, y sublevado. Si la libramos y somos gentiles, nos da un amuleto para acceder al acueducto atravesando el establecimiento de la Compañía Silver Sails. También podemos robarle a uno de los sicarios las instrucciones para abrir la puerta.

Lugares de interés

EN CADA CAPÍTULO siempre es conveniente dar una vuelta por la ciudad, recorriendo los establecimientos donde aprovisionarnos. Por supuesto, el principal siempre es el Templo de Tyr, pues aparte de ofrecer curación gratuita, también nos vende provisiones y equipo, o nos compra los tesoros y objetos que nos sobren. No obstante, siempre contamos donde vayamos con otras tiendas con una oferta más especializada a la que echar un vistazo.

NO CONVIENE OLVIDAR que la trama principal sólo es el conductor de la historia. Como "Baldur's Gate", en la aventura se presentan infinidad de aventuras e hilos argumentales secundarios, la mayoría muy provechosos, pues aportan gran cantidad de experiencia, aparte de añadir sabor al juego. La taberna y las calles de las zonas son un punto de partida ideal para enterarnos de rumores. No dejaremos un rincón sin explorar, ni un personaje sin entrevistar: nunca se sabe donde hay una misión…



Al ser asaltados por muchos enemigos a la vez, podemos retroceder a un lugar donde se molesten los unos a los otros, ya sea un pasillo o una puerta.

Tomi Undergallows, en el Templo de Tyr, es el héroe más equilibrado para contratar al comienzo.

Un golpe de un no-muerto puede provocar enfermedad, parálisis, hasta pérdida de un Nivel de Experiencia.

EL DEVORADOR DE INTELECTO, ES LA DURA CRIATURA OCULTA EN EL DISTRITO PENÍNSULA, Y MIENTRAS HAYA CON ÉL CUERPOS DISPONIBLES, LOS VA POSEYENDO PARA ATACARNOS

La sede de la Compañía está plagada de Arañas gigantes y otros insectos, hasta el acueducto. Un viejo barquero nos lleva a las alcantarillas donde están Callik y Vengaul peleando. Tomándonos por seguidores de su antiguo jefe, Callik nos atacará con sus dos guardaespaldas. Aunque el primero es más fuerte, éstos también son bien duros. Muerto el rebelde, Vengaul estará encantado de entregar las plumas del Cockatriz y se marchará de allí como alma que lleva el diablo.



EL DISTRITO BLACKLAKE. Tras varios incidentes explorando el distrito rico de Neverwinter hablamos con Formosa, una chica que nos pide ayuda contra Meldanen, un mago que acapara los recursos de la zona en un almacén. La llave del almacén nos a pide la chica. Cerca de la entrada, hay una anciana, Milly, que nos cuela en el palacio del mago a través de un túnel que une su casa con el interior. Salvo algunos elementales, algún aprendiz de Meldanen y un Ogro muy fácil de engañar, no hay problemas para avanzar a la sala donde hay una Dríada, la última Criatura, prisionera en una celda. Al acercarnos, el hechicero nos ataca. Al vencerle, cogemos la llave y un diente del mago para Formosa, y liberamos a la dríada, que nos da el último ingrediente. Transportados por Aribeth, presenciamos el ritual que entrega la cura… a Desther. Invocando a varios Helmitas, roba el fruto de nuestro esfuerzo, desapareciendo con Fenthik. Por el portal abierto, saltamos tras ellos hacia la Fortaleza de Helm.

CAPÍTULO SEGUNDO

La muerte de Desther en la hoguera no calma las ansias de venganza del pueblo de Neverwinter, y el pobre Fenthick paga su ingenuidad con la horca. Aribeth,



Ante un grupo de asaltantes variado, acabemos primero con conjuradores, pues siempre son los más débiles físicamente, y los más peligrosos.

Los muertos vivientes expulsados deambulan sin rumbo durante un tiempo, volviendo después al ataque.

Los Trolls regeneran el daño sufrido de los ataques, exceptuando el causado por el fuego o el ácido.

Seguidores y aliados

LA ELEVADA DIFICULTAD de la aventura nos obliga a ir casi siempre con otros Héroes que nos ayudan en combate. Se nos permite un seguidor, y es importante elegir a alguien que se complemente con las habilidades de nuestro Personaje principal.

LOS PERSONAJES GUERREROS como Daelan Red Tiger, Grimgnaw, el Monje, o Tomi Undergallows son la elección ideal si nuestro personaje es un Conjurador o Bardo. Y durante los primeros niveles y sea cual sea nuestra clase de personaje, siempre nos hacen el mejor servicio en una pelea.

AVANZADA LA CAMPAÑA si nos vemos capaces de soportar la parte física de los combates, podemos considerar usar más a menudo un conjurador, como Bodyknock Glinckle o Sharwyn. La clérigo Linu La'neral es la acompañante ideal desde el décimo Nivel, al combinar un fuerte brazo con unos conjuros ofensivos tremendamente poderosos.

es asaltada por pesadillas que amenazan su cordura. Lord Nasher la envía a Port Llast, junto a Aarin Gend, el maestro de espías de Neverwinter. Él nos plantea nuestra próxima misión: buscar pruebas de la presencia del Culto en las cercanías.



▶ PORT LLAST Y NORTH ROAD. Al norte del campamento, por North Road, hay avances de Orcos y algún Ogro; mientras subimos una colina con unas cuevas. Todas llevan al mismo lugar, aunque en la del oeste podemos liberar a unos prisioneros, mientras acabamos con Goblins y Bugbears. Bajando unas escaleras, otro nivel de cavernas nos lleva a Dergiab, rey Orco, el cual opone poca resistencia antes de morir y dejar su diario, que tomamos para Aarin Gend.

Descartada la zona como lugar del Culto, decidimos investigar los Bosques de Neverwinter, Charwood y de Luskan. Ahora, sólo podemos acceder a los primeros.

▶ BOSQUES NEVERWINTER. La primera pista de sucesos raros la tenemos cuando un Druida nos prohíbe el paso. Degran, el jefe del campamento, nos cuenta que el Espíritu del Bosque ha enloquecido: tres de sus druidas han desaparecido y encima, las pacíficas criaturas del Verde atacan a los viajeros. Así es: cada criatura enloquece al vernos y nos ataca. En una cueva de Arañas gigantes y Ettercups, encontramos al primer druida, apresado en un capullo de tela. También nos libramos de los esclavos de una Ninfa para rescatar al segundo druida. El hada nos habla de la enfermedad que asola el bosque y nos da una Daga ritual y un espejo mágico. Por el norte, otra cueva es el refugio de Setara, la bruja que ha raptado al último de los hombres de Dregan. Nos da una llave a cambio del espejo, y nos explica que sólo un espíritu puede ir al plano del Espíritu del Bosque, si su vida es segada con una Daga ritual. De su biblioteca, recogemos el Tomo de Resonancia. Volvemos al bosque, hasta hallar una Cascada en cuyo lecho flota un Altar antiguo. Es hora de suicidarnos con la daga.



▶ EL ESPÍRTU DEL BOSQUE. El Plano Espiritual es un lugar boscoso, lleno de cascadas de agua y con Will'o'Wisps, esferas llenas de energía vital. Helmar, un enano majareta nos ataca. Registrando sus cosas, leemos su diario. En él describe que unos magos del Culto (a los que mató el enano), usaron un ritual para envenenar al Espíritu, causando el caos que ha inundado el bosque. Este libro puede ser la prueba para Aarin Gend, así que nos vamos al norte. Al poco, encontramos entre unas rocas el antídoto para el veneno que trajeron los magos Cultistas. En el centro de la zona nos espera el Espíritu del Bosque, con la forma de un ciervo blanco. Al sentirse amenazado, nos ataca, pero avanzada la pelea, se rinde. Lo curamos de su locura y volvemos al campamento druida, y luego, de vuelta a casa. El diario de Helmar sitúa la sede de conspiración en Luskan. Aún así, hay un lugar que aún no podemos descartar: Charwood.

Quiz 3

¿Qué objeto se precisa para el rito de entrada en el Plano del Espíritu del Bosque?

A. Un espejo.
B. Una daga.
C. Un diario.

▶ FANTASMAS DE CHARWOOD. Por South Road, al final, Quint Jhareg nos espera en las puertas de la ciudad, lanzando desvaríos. En una casa, el Alcalde Mobley nos cuenta los sucesos que han convertido a Charwood en una fría ciudad fantasma. En el Castillo Jhareg, podemos resolver el qué la población esté en un estado de noche eterna (es una misión secundaria). Más tarde, en otra casa, hablamos con un agente del Culto. Cogemos su diario como prueba, y al tomarnos por fantasmas de Charwood, nos ataca. Ya en Neverwinter, y descartadas otras posibilidades, Aarin Gend nos da un pase para entrar en Luskan. Eso sí, una vez dentro, no podremos volver atrás, salvo al Templo de Tyr para descansar. Para colmo, recibimos una mala noticia antes de partir; Aribeth ha escapado de Port Llast sin dejar pista tras ella.



▶ LUSKAN. Nada más entrar, ayudamos a un caballero, en lucha con unos asaltantes. Algunos, al ser golpeados, revelan su forma real de hombres-rata y atacan más fieramente. Agradecido por la ayuda, Gregor Armiste nos describe la situación de la ciudad, en pleno conflicto político y gobernada al tiempo por dos capitanes rivales, Kurth y Baram, que se disputan el control de las calles. Y unos Magos están reuniendo tropas de las tribus de Elk y Ulthgard por motivos que escapan al conocimiento del caballero. Para cruzar las defensas mágicas de la Torre de los Magos necesitamos al menos una de las dos lla- ▶▶

ves especiales en poder de los capitanes rivales, así que podemos ir a las alcantarillas, para conocer a Baran, o al refugio de Kurth, en el otro extremo de Luskan. Cada uno pretende recompensarnos si matamos al otro y le traemos su cabeza como prueba. Podemos acabar con uno, o mejor con ambos.



▶ **LA GUARIDA DE KURTH.** Las puertas del refugio de Kurth se ven al cruzar un embarcadero bajo tierra, con arqueros Bugbear y varios Ogros, con algún conjurador. Pero el verdadero reto está en el interior de la fortaleza. En seguida llegaremos a un salón cuyo ala oeste da a un portal demoníaco. Limpio éste de súcubos y Sabuesos infernales, abrimos la puerta que daba al norte del salón. Allí nos espera Kurth, junto a su guardia: un Raksasha, un mago Vrock y una Sacerdotisa de Avril. El combate es difícil, sobre todo si entramos en la habitación; es mejor esperar en la puerta, para que no nos ataquen a la vez. Al final, robamos todo lo que llevara encima el bandido.

▶ **ALCANTARILLAS DE BARAM.** Si preferimos atacar a Baram, más fácil que Kurth, debemos ir a las alcantarillas, que llevan a su escondite. Baram es el señor de los hombres-rata de antes, y se defiende de los intrusos con no-muertos. La entrada la guarda un nigromante Yuan-Ti y su ejército de zombies. Luego encontramos a otros dos Nigromantes y uno lleva las llaves de la puerta de la sala donde está Baram (junto a otro diario). Con la llave, sólo un pasillo nos separa de Baram y sus dos Nigromantes. Ninguno de ellos da mucho trabajo y, tras el pillaje de costumbre, llevamos las pertenencias del finado a nuestro cuartel.



Los hechizos de área causan bastante daño a varios objetivos simultáneamente y además, muchos tienen efectos espectaculares.

Los Slaadi poseen capacidades mágicas, y pueden convocar de la nada otros semejantes.

Un enemigo bajo los efectos de un hechizo puede reconocerse por las marcas alrededor de la cabeza.



▶ **TORRE DE ARCANOS.** Tras el descanso, llevamos a Aarin Gend las cosas de los cabecillas, y nos da un pasaporte falso que nos identifica como embajador de Mul- horand, un lejano país. Vamos a la Torre de la Hermandad desde el puerto de Luskan. En el primer piso, un pilar brillante es vigilado por dos Golem de Hierro. Debemos hablar con los dos verdaderos embajadores, que están en el piso. Con la información que les arrancamos y de un diario en una habitación vacía, y tras hallar en una habitación la piedra para acceder al segundo nivel de la Torre, usamos el pilar. Ahora sabemos el nombre del líder de la Hermandad y del misterioso Culto: Maugrim Korothir; también sabemos que Lady Aribeth está en la Torre. Subimos al segundo piso, y asistimos a una invocación de un Slaad rojo, que ataca de inmediato a los presentes. Haremos limpieza después: ahora, registramos bien el nivel pues, en él están las piedras para acceder a los seis primeros pisos. En el sexto, vemos a una Nigromante apresada, Nyphithys. La liberamos, y nos da acceso al Pináculo de la Torre. Arklem es prisionero también en este último nivel, y necesitamos liberarlo para que abra los portales que llevan al tejado, donde los líderes del Culto mantienen una reunión. Tenemos que romper cuatro braseros y cada uno invoca una criatura distinta para deshacerse de los intrusos; el más poderoso es un Golem de Hueso.



▶ **FRENTE A LOS LÍDERES.** Por fin nos vemos cara a cara con los líderes del Culto. Menuda sorpresa al presenciar cómo Aribeth cambia al bando de los enemigos de Neverwinter. En cierto momento, Maugrim reparará en nuestra presencia y se teleportará junto a la Paladín, dejando para entretenernos un demonio Golgoth y varios Guerreros Lagarto. Acabado el combate, nos apropiamos en una habitación del diario del mago Maugrin bajo unas escaleras, y volvemos a casa.

Quiz 4

¿Cuál de los hermanos Jhareg es el causante del desastre que acaba con la vida de los niños de Charwood?

A. Quint.
B. Karlat.
C. Morgrim.

La fortaleza de Helm





HAY VARIOS CAMINOS de entrada para entrar en el edificio, y uno muy seguro es la vía lateral, custodiada sólo por unos Esqueletos. Pronto, un Demonio atrapadopor un encantamiento nos pide que lo liberemos a cambio de una recompensa, aunque podemos desterrarlo y resucitar a un Dios del Bien; cada cual con su conciencia. El camino hasta el piso superior está plagado de no-muertos de casi todo tipo, sin contar a los falsos Helmitas de Desther.

EN EL PISO SUPERIOR, irrumpimos en la sala principal y, tras dar cuenta de la guardia de muertos vivientes del traidor, nos preparamos para el último combate de esta primera parte. Antes de comenzar a atacar, debemos destruir al menos tres de los constructos que sostienen el pentagrama de energía. Entonces, Desther se hace vulnerable, y comienza su ataque. Una advertencia: es tan temible conjurando Muros de Hielo como golpeando físicamente. No obstante, al sufrir un poco de castigo se rinde, cede la cura y accede a acompañarnos a Neverwinter para afrontar su destino.

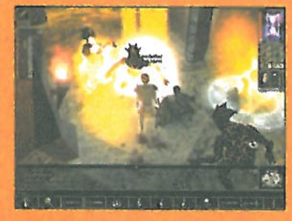


A la hora de enzarzarse cuerpo a cuerpo contra varios enemigos, conviene que usemos técnicas de incapacitación para reducir su número cuanto antes.

Algunas criaturas poseen ataques psiónicos a distancia, muy similares a los efectos de un hechizo.

En Fort Ikkard tiene lugar nuestro primer encuentro con Morag, la diosa del Culto de los Antiguos.

El pueblo de la noche eterna





EL CASTILLO JHAREG, en Charwood, oculta el misterio que mantiene maldita a toda la ciudad. La sala principal nos muestra tres caminos a seguir, para los que sólo contamos con una llave en el centro de la estancia. El camino central se encuentra limpio de enemigos y en él obtenemos una importante recompensa. En la sala siguiente encontramos un espíritu que nos nombra Jueces de un caso, mandándonos a continuación a visitar en sus respectivas torres a los hermanos Quint y Karlat Jhareg.

LOS DOS HERMANOS nos ofrecen testimonio escrito de los acontecimientos que sucedieron una noche en la que todos los niños del pueblo murieron en ese mismo castillo. Claro que primero tenemos que conseguir llegar hasta ellos, algo no muy sencillo; la torre de Karlat está llena de Elementales de Fuego, mientras que en la de Quint deambulan toda clase de muertos vivientes. Tras obtener ambos juramentos, bajamos de nuevo a la sala del espíritu para dar nuestro veredicto. Aunque no es necesario acertar, Quint es inocente. Saliendo para siempre del castillo, el espectro del Alcalde nos espera en la puerta para agradecernos la ayuda prestada.

SÓLO UNA VEZ TRASPASADAS LAS PUERTAS DE LA MUERTE, UTILIZANDO PARA NUESTRO "SUICIDIO" LA DAGA RITUAL, PODEMOS ACCEDER AL PLANO EN QUE ESTÁ EL ESPÍRITU DEL BOSQUE

La maquina de Baram







PARA DETENER esta máquina, tenemos que observar primero cada una de las habitaciones cercanas, pues cada una de ellas protege a uno de los Nigromantes. Lo mjor es dejar a nuestro seguidor defendiendo la posición, justo al lado del Nigromante más cercano a la sala oeste.

LA SALA OESTE es la que corre más prisa, ya que es la que se encarga de regenerar la mayor parte de los no-muertos. Destrozando a golpes las dos estatuas que tienen forma de tumba, a ambos lados de la maquinaria, deja de funcionar y al mismo tiempo, despierta al Nigromante.

LA SALA ESTE está ocupada por una multitud de Esqueletos y Zombies venerando una macabra efigie. Debemos aplastar a todos y cada uno sin que opongan resistencia alguna. Al terminar con ellos, una Araña gigante aparece de la nada para proteger el resto de la máquina.

EL SEGUNDO NIGROMANTE vuelve en sí al caer la araña, y en ese mismo momento debe ser recibido por nuestro seguidor, si hemos cambiado su posición. Volvamos corriendo para llegar a tiempo de ayudar un poco, y saquear sus pertenencias con su diario y la llave de la sala central.

CAPÍTULO TERCERO

Gend traslada el frente a Beorunna's Well para localizar las Palabras de Poder, poderosos artefactos que Maugrim va a usar. Debemos recuperarlos, así que vamos a la taberna, pedir ayuda a Lillian Cambridge, arqueóloga experta. Nos pide una Bola de Nieve que le robó Nax, el hechicero, que vive en...



▸ **COLDWOOD.** En ruta luchamos con una tribu de Orcos. Avanzando, encontramos un círculo mágico usado por una horda de Hombres-Gato. Es la puerta de una torre de magia llena de Elementales, donde podemos recuperar el Globo de Lillian. Hay dos formas de conseguirlo: la primera, más costosa, es conseguir una lengua de Slaad, depositarla en la Piscina de Invocación que hay en la esquina suroeste de la torre, y conjurar (usando un anillo que hay en un cofre de la torre) una Flecha Ácida de Melf sobre la misma Piscina. Un elemental liberará a Nax de su prisión y él nos entregará la piedra. Otra forma más fácil es entrar en la sala de los gongs de la torre y golpearlos en el orden del tamaño de los animales dibujados: puma, lobo, oso y dragón. En el campamento, Lillian nos dice que el primer artefacto está en el Globo, y nos invita a su habitación para entrar en el mundo miniaturizado del Globo. Allí hallamos la primera Palabra. Sólo quedan dos sitios donde encon- ▸▸

Quiz 5

El campeón de Neverwinter que cambia de bando en la Torre de los Arcanos en Luskan es...

A. Aarin Gern.
B. Lord Nasher.
C. Lady Aribeth.

NUESTRA ÚLTIMA MISIÓN CONSISTE EN LOCALIZAR LAS PALABRAS DE PODER. ELLAS SON QUIZÁS LA ÚNICA ESPERANZA QUE LE QUEDA AL PUEBLO DE NEVERWINTER



Los efectos de luces de los hechizos más poderosos producen efectos tan impresionantes como éste. Preciosos..., si es tu hechicero quien los provoca.

A partir del final del Tercer Capítulo, los enemigos se vuelven muchísimo más poderosos.

Nunca debemos permitir que se nos acumulen en combate más de un Gigante de Fuego. Sería desastroso.

trar las dos Palabras que quedan. El orden no es importante, aunque el nivel de dificultad sí lo aconseja. Primero iremos a Fort Ikard.



FORT IKARD. El bosque que lo rodea está lleno de Trolls, hasta la entrada a una cueva iluminada por tres pilares de energía. En ella está la segunda Palabra. La cueva es muy extraña, y sólo está habitada por fantasmas y tres Golems indestructibles. La puerta enfrente de la entrada lleva a un Jardín habitado por Sapphira, una rara mujer que, al prometerle plantar unas semillas en el jardín, nos enseña a usar el Reloj de Sol para viajar en el tiempo. El reloj, junto con el Prisma de Sapphira nos transporta cien mil años al pasado. La cueva fue construida por la misma raza que adoran los enemigos de Neverwinter. Nos atacarán hasta que hablemos con Lokar (un líder esclavo), usando un Amuleto de traducción que encontramos en el cadáver de cualquier enemigo. El anillo de Lokar basta para convencer a los esclavos que hay en las tres salas de construcción de Golems para que introduzcan una imperfección que los haga vulnerables en el futuro, nuestro cometido principal en este momento. Para complacer a Sapphira, en el jardín encontramos a Morag, la reina de los Antiguos y deidad responsable en el futuro de los planes de Maugrim. Se produzca esta reunión o no, volvemos a nuestra época. Cada Golem, ahora vulnerables, custodia una cámara con un acertijo, y tras resolver los tres se abre la puerta a la cuarta cámara. Allí nos disputamos la Palabra con un Baalor Lord y, volvemos a ver a Haedraline, Esclava de la Palabra.

Los puzzles de Fort Ikkard

EL PUZZLE DE LUZ se soluciona siguiendo la teoría de colores combinados. Tras pulsar un color secundario (naranja, violeta o verde) de la piscina correspondiente, sólo queda poner en las laterales las joyas de los colores que compongan la central.

EL PUZZLE DE POLVO es bastante similar al anterior. Debajo del brasero se pueden ver incrustadas tres gemas de colores naranja, violeta y verde, así que tenemos que colocar en el brasero en orden la pólvora de ambos colores para crear cada uno de ellos, y en el mismo orden.

EL PUZZLE DE SONIDO consiste, tras soltar al Hada del frasco, en ir pulsando los Gongs en el mismo orden que ella lo vaya haciendo, contando desde el inicial, incluido. Ocho notas en total.



MOONWOOD. Sólo queda esta zona por explorar. Asaltados por ogros y gigantes menores, cruzamos Coldwood hasta la Espina del Mundo. Los enemigos son mucho más peligrosos que de costumbre, así que descansos y viajes al Templo son más frecuentes. Cuidado con no atraer la atención de muchos Gigantes de Fuego, en cuyo reino, acabaremos metidos de cabeza.

En una cueva hablamos con Gorgotha, un Dragón dorado que nos pide la cabeza de Klauth, un dragón rojo (que se alimenta de otros dragones), para poner a salvo sus huevos. A cambio, nos ofrece la mejor pieza de su tesoro. Nos internamos en los dominios de los Gigantes de Fuego, a través de una cueva misteriosa.

Teniendo cuidado de no atraer a muchos gigantes a la vez, encontramos dos entradas, una al este y otra (más segura) al norte. Por una o por otra, acabamos en un subterráneo lleno de lava más profundo. Nos encontramos al Rey Skragg, un Gigante de Fuego, pero no nos enfrentamos con él, pues lo único que tiene que necesitamos es un libro que explica cómo engañar a Kla-uth, y el mismo objeto se lo podemos robar a cualquier otro de sus súbditos. De los tres lugares accesibles desde aquí, sólo entramos en los dos del este y sureste.

En el primero damos cuenta de los agentes del Culto que acechan a un gran Dragón azul y, seguidamente y sin molestarnos en despertarlo, del mismo dragón. No es demasiado poderoso, con lo que tampoco nos da mucho trabajo. Tomamos la esfera de la piscina cercana, y la ponemos en el pedestal de los Cultistas para absorber el alma del lagarto muerto, pues la necesitamos para intentar engañar a Klauth. Su cueva es la última que visitamos.

Quiz 6

Lokar, el líder esclavo del enclave Antiguo nos da como ayuda...

A. un pergamino.
B. un anillo.
C. una espada.

KLAUTH EL DRAGÓN. Esperando nuestra llegada, nos perdonará la vida si le damos la esfera. Tras beber lo que para él resulta ser el peor de los venenos, queda a las puertas de la muerte. Eso sólo quiere decir que ahora es posible matarlo, pero no que vaya a ser sencillo. Una vez despachado hacia el cielo, tomamos su cabeza y la llave para saquear sus tesoros, y la tercera Palabra. Al obtener ésta, aparece Haedraline con muy malas noticias. Sólo nos tomamos el tiempo necesario para entregar la cabeza a Gorgotha, y volvemos lo antes posible al encuentro de Aarin Gend.



Los Dragones son de lejos el enemigo más formidable que podemos encontrar. Procura llegar a este punto con un conjurador bien preparado.

Al entrar en el santuario de Morag no hay retorno posible; aseguremos una buena cantidad de pociones...

No hay palabras. El enfrentamiento final nos ofrece un clímax del todo perfecto para un juego inolvidable.

El globo de Lillian



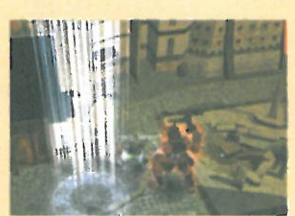


DETENER LA GUERRA entre los dos pueblos, dríadas y enanos, encerrados en la bola de Lillian es el objetivo de esta parte. Para comenzar, entramos en una cueva donde descansa el señor de ese particular reino, un gran Dragón blanco. En un cofre cercano a la entrada hallamos un amuleto roto que llevamos a la reina de las dríadas. Al parecer, el amuleto otorga poder suficiente para destruir al monstruo. Entonces, salimos del globo, y lo rotamos para, seguidamente, volver a entrar. Esta vez, los enanos son los amistosos y podemos llevar el amuleto a su líder para que lo restaure.

REPETIMOS LA OPERACIÓN de salir, rotar y entrar para que la reina dríada restaure su magia y, equipados con él, volvemos a la cueva, para matar al dragón y arrebatarle todo su tesoro, entre el que se encuentra la ansiada Palabra de Poder, que llevamos inmediatamente a Aarin Gend, sabiendo que hemos restaurado la paz entre ambos pueblos. Antes de ir a ver a Aarin Gend, aparece ante nosotros Haedraline, una mujer lagarto que nos da más información sobre las piedras y sus creadores, algo de gran utilidad un poco más adelante.

CAPÍTULO CUARTO

El ejército de Maugrim Korothir asedia Neverwinter. Las tropas aún leales a Lord Nasher apenas pueden contener el avance invasor, y el poder de las tres Palabras de Poder aún no se ha manifestado. Haedraline está presa en el sótano del castillo, y nos revela la existencia de una cuar- ta Palabra, aún en manos de Maugrim, y de una Piedra Fuente que despierta al unir las cuatro, que está en las mazmorras bajo nuestros pies.



LA ZONA DE GUERRA. Para recuperar esta Piedra debemos salir del centro de la ciudad hasta donde se están produciendo las primeras brechas. La zona está llena de Gigantes de Escarcha, tropas del Culto y unos Golem invencibles. Para acabar con ellos hay que matar a dos Magos escondidos en dos casas abandonadas, que reconoceremos por el brillo de sus puertas. Un demonio Baalor cubre las espaldas de cada mago. Muertos ambos, los constructos caen. Otra puerta, a un extremo de la muralla, es la Casa de Guardia Luskan. Tras vencer a sus defensores, un Baalor semi-dragón custodia un Portal que nos lleva ante la traidora Lady Aribeth, última defensa hasta Maugrim. Antes de morir, Aribeth se rinde; convencerla de que se entregue y nos acompañe a la sala del trono es difícil, pero la recompensa vale la pena. De una forma u otra, el responsable de todo nos espera al final del pasillo. Lejos de rendirse, Maugrim avanza hacia nosotros usando todo lo que tiene a su alcance para proteger la última Palabra. Pero no es muy difícil acabar con él. Con la última pieza, volvemos a visitar a Haedraline, que nos pide que bajemos a los sótanos del castillo, accesibles desde la mazmorra, donde nos espera nuestro último enemigo: Morag, la diosa de los Antiguos. Tras hablar con el sabio de las tres Palabras, entramos en la sala de la Pie- dra Fuente y, colocando la cuarta Palabra en su pedestal, atravesamos el Portal hasta el plano donde se esconde la diosa.



LA PIEDRA FUENTE. El camino a partir de ahora es muchísimo más peligroso que ninguno de los muchos que hemos ido recorriendo hasta ahora a lo largo de toda nuestra aventura. El portal que conduce hasta Morag y sus Guardianes está flanqueado por un numeroso grupo de Guerreros y Magos Antiguos, mucho más resistentes que los que hemos encontrado anteriormente. Por el camino, una paladín que es la viva imagen de Aribeth nos hará entrega de un anillo de gran poder que nos será especiamente útil en la siguiente batalla. Procuraremos descansar antes de seguir.

El portal conduce hasta una cueva, flanqueada por dos Dragones de Cobre y Plata. Atacarán nada más vernos, con lo que la mejor estrategia es concentrar el daño en uno de ellos, con la esperanza de reducir su número lo antes posible. Si nuestro acompañante es Linu La'neral, la tarea se hace muchísimo más fácil, aunque más de una vez nos veremos forzados a usar la Piedra de Llamada para curarnos antes de seguir. Tomamos la llave que porta cada uno de los dragones, y avanzamos a la última confrontación. Descansamos antes de seguir, y nos aprovisionaremos debidamente. Éste es un punto de no retorno; a partir de aquí, no podremos descansar, ni volver al castillo. Estamos solos.



EL REFUGIO DE MORAG. La diosa se retira a la sala del fondo. Su guarida está protegida por unas espinas que desaparecen al destruir la estatua enfrente. Sus hechizos y dos Draconianos, las Manos de Morag, nos hacen pasarlo mal mientras nos abrimos camino. Los sacerdotes en trance protegen a la bruja, cada uno, de un tipo de ataque; una vez muertos, nos lanzamos al encuentro de la diosa. Sin sus protectores, no tarda en caer, destruyendo la Piedra Fuente con ella. Haedraline acude y nos lleva a casa. Hora de relajarse y disfrutar...

C.V.

Soluciones Quiz

1. C. En el Puerto **2. A.** Milly **3. B.** Una daga **4. B.** Karlat **5. C.** Lady Aribeth **6. B.** Un anillo **7. A.** Dragones



Syberia

Viendo mamuts volar...

En un lugar remoto de Syberia se esconde uno de los mayores y más increíbles secretos de la Humanidad. La abogada Kate Walker por su parte, tan solo quiere cerrar la venta de una fábrica de juguetes. Pero la pobre está sola y asustada en un pueblo hostil. ¿Quién se resistiría a ayudarla?

Estamos ante una apasionante aventura gráfica en tercera persona, con una interfaz clásica, basada en el ratón, y en la que el puntero cambia en función de la persona u objeto que "detecta". En los siguientes párrafos recogemos la solución completa del juego, alternando una explicación exhaustiva para los acertijos más complicados, con sólo una sutil "orientación" en los más sencillos.



UNA HERENCIA COMPLICADA

▶ **LA AVENTURA COMIENZA** en un ficticio pueblecito alpino llamado Valadilene. Kate Walker es una abogada con el objetivo de cerrar la compra de la fábrica Voralberg, absorbida por la Universal Toy's Company. Muy pronto descubrimos que la dueña, Anna Voralberg, acaba de fallecer y no tenemos pista alguna de los herederos, así que tenemos que registrar a Kate en el hotel y explorar la villa. En el albergue, recogemos un panfleto y usamos la llave del mostrador en el autómata para llamar al timbre. El recepcionista se presenta y echa del local a Momo. Pedimos una habitación, y ayuda para subir las maletas. Ya en el cuarto, la abogada puede leer el correo y recoger un fax. De éste anotamos el número de teléfono del jefe de Kate (12458902), que no dudarmos en marcar para avisarle de la muerte de Anna.

Ahora hay que hablar con el notario. Pedimos el fax del notario al recepcionista, y recogemos las cuatro ruedas dentadas que Momo ha dejado alrededor de la mesa. Apuntamos el dibujo que hay en la misma, pues marca su posición en un supuesto engranaje. Ya en la calle principal, Kate debe recoger un periódico de un banco, y buscar la casa en cuya puerta hay un autómata. Pulsamos el botón del pecho y colocamos el FAX 2 en la bandeja. Al accionar la palanca del hombro, se nos permite el acceso. Kate debe hablar sobre su misión para descubrir que Hans, hermano de Anna, aunque fingió su muerte, está vivo en algún lugar de la fría Syberia. Antes de salir de la notaría, recogemos la llave telescópica del paragüero. Es necesario saber si el ataúd de Hans contiene alguna pista. Para ello, habrá que descubrir el mecanismo que abre la cripta. Puedes verlo en el recuadro de aquí al lado, "El Panteón de Hans".



LA FÁBRICA VORALBERG

▶ **UNA VEZ EXAMINADO** el ataúd, Kate debe buscar la entrada a la factoría, frente al hotel. Puede acceder a ella usando la llave telescópica en el robot de la puerta, moviendo la llave que le da cuerda, en la parte de abajo, y tirando de la palanca. En la fábrica, Kate encontrará el despacho de Anna Voralberg en lo alto de las escaleras. Anna ha construido un tren para llevar al propio Hans un muñeco mamut encontrado en una cueva secreta. Ahora, le corresponde a Kate poner en marcha el tren, para encontrar el refugio de Hans. Debemos explorar la librería del despacho y hallar un doble fondo con una caja de música. Introducimos el cilindro Valadilene y vemos cómo las pequeñas marionetas cuentan la historia de los hermanos Voralberg. Cogemos dicha caja musical y exploramos la cadena de montaje de la fábrica. En un lateral hallamos un mecanismo de engranajes. Si Kate tira de la palanca para liberar al ratón mecánico que mueve la rueda, y pulsa el mando para hacerlo girar, la noria exterior se pondrá en marcha.

En el lado opuesto de la fábrica, bajo las escaleras, hay una puerta que da al taller. Allí está Oscar, el maquinista del tren, a medio terminar. Lo bajamos y obtenemos una tarjeta perforada para construir sus piernas. El proceso de fabricación lo tienes descrito en el recuadro "Las Piernas de Oscar" de la página siguiente.

Ahora debemos explorar el resto de las instalaciones, y así poner en funcionamiento el tren. En el laberinto del jardín hay otra llave Voralberg encima de una fuente pequeña, que sirve para poner en marcha el robot-escalera de la parte trasera de la casa, y subir por ella al ático. En una mesilla Kate hallará un frasco de tinta y el diario de Anna. En un lateral oscuro hay un interruptor, que iluminará la zona donde está Momo. El niño nos pide que le dibujemos un mamut. Kate debe usar el lápiz y el papel en el mamut tallado en la viga de la zona iluminada, para obtener un calco del animal. Ganada la amistad del crío, éste nos conducirá hasta su lugar secreto.



EL TREN

▶ **SEGUIREMOS A MOMO** más allá de la notaría, hasta las montañas. Para cruzar el río hay que abrir la presa. Entonces, Kate pedirá ayuda a Momo, aunque lo único que conseguirán es partir la palanca. Cogemos el palo y lo utilizamos para alcanzar el remo de la barca, que Momo usará para abrir la presa. Ya en la gruta, hallaremos un muñeco mamut.

Es ya la hora de partir en el tren, en busca de Hans. Vamos a la estación y nos introducimos en el vagón, para hablar sobre la misión ▸▸

Quiz 1

¿Qué le pasó a Hans en su infancia?

A. Se cayó desde una roca

B. Fue atropellado por un tren

C. Descubrió que era adoptado

El panteón de Hans





LA IGLESIA ES LA CLAVE para acceder a la cripta Voralberg. El templo está cerrado, pero Kate puede subir a la torre por un ascensor. Habrá que colocar las 4 ruedas dentadas en el panel, en la misma posición que vimos en la mesa de Momo. En el campanario hallaremos un autómata. La puerta lateral del templo lleva a la sacristía. Kate encontrará una llave detrás del crucifijo, y una cómoda cerrada. Usamos la llave de la cruz para abrirla, y recogemos cuatro tarjetas perforadas, así como la llave Voralberg. Al abrir el tercer cajón y mover la manivela de la derecha se revela un doble fondo que esconde una carta sobre la fingida muerte de Hans.

PARA ABRIR EL PANTEÓN, la abogada deberá subir al campanario e insertar la melodía "funeral" (tarjeta malva) en la espalda del autómata: la estatua del panteón se quitará el sombrero, en el cementerio anexo. Insertamos la llave Voralberg en el mismo, y ahora sí que podremos adentrarnos en la cripta familiar. El ataúd de Hans está, como suponíamos, vacío: bueno, no exactamente, pues contiene un revelador periódico y un cilindro Valadilene. El asunto se complica para la bella abogada...

con el maquinista Oscar. Kate tiene que comprar el billete en taquilla. El taquillero nos pide una autorización de salida del notario: en la notaría, tenemos que quitar el sombrero del autómata del despacho y llenarlo de tinta. Ponemos entonces la autorización en blanco y pulsamos el botón. Al entregársela a Oscar, se va al vagón y nos pide el billete. ¡Pero aún no podemos partir! Resulta que el tren necesita varios objetos para funcionar. Kate deberá ir a la parte de atrás del vagón, y colocar el muñeco mamut y la caja musical en los pedestales, así como el cilindro Valadilene en el armario.



▶POR FIN ENTREGAMOS el billete a Oscar, pero aún queda el último paso, dar cuerda al tren: Salimos por el andén contrario, vamos a la locomotora, giramos la rueda del mecanismo, tiramos de la palanca y volvemos a girar la rueda. Oscar aceptará por fin el billete. ¡En marcha hacia la enigmática Syberia!



LA UNIVERSIDAD BARROCKSTADT

▶COMO UN TREN DE JUGUETE, la cuerda de este tren tiene una longitud finita. Debemos explorar la parte inferior de la estación para hallar al encargado. En el suelo también encontramos un gancho. En el lateral opuesto, más allá de la locomotora, hay una muralla y un mecanismo para dar cuerda al tren; habrá que remolcarlo hasta allí. Se lo contamos a Oscar, y así descubrimos que los rectores nos esperan. Nos dicen que el tren debe marcharse. Los dueños de la barcaza, al sur de la estación aceptan remolcarlo, a cambio de 100 dólares y la abertura de las esclusas. Como Kate no tiene dinero, se lo pedirá a los rectores, pero ellos sólo se lo proporcionarán si arregla los autómatas violinistas de la plaza de los mamuts. Al menos, aprovecharemos el contratiempo para hablar con el paleontólogo y preguntar por Hans. Al entregarle el muñeco mamut del tren, nos dejará entrar en el laboratorio. Allí tomaremos el cilindro Barrockstadt de un armario y las pinzas de la probeta. En la biblioteca, cogemos el libro de Amerzone en la mesa, y el libro sobre la planta Yagala-cola en una escalera de mano del primer piso, vuelto del revés.



■ La mayoría de los autómatas se manejan utilizando tarjetas perforadas o llaves Voralberg que se insertan en sofisticadas consolas de control.

■ El botón de "zoom" sirve para obtener vistas cercanas de lugares importantes para ciertas acciones.

■ Kate tendrá que escurrirse por los lugares más insospechados para buscar a Hans Voralberg.

LA BÚSQUEDA DEL ÚLTIMO HEREDERO DE LA ADINERADA FAMILIA VORALBERG LLEVARÁ A LA INTRÉPIDA ABOGADA KATE WALKER A VIAJAR POR VARIOS PAÍSES DE CENTROEUROPA

Las piernas de Oscar

PARA COMPLETAR A OSCAR, necesitamos fabricar sus piernas. Los objetos requeridos son la tarjeta perforada, la pintura, y una charla con el autómata, para conocer sus secretos de fabricación. La tarjeta nos la entrega el propio Oscar.

LA PINTURA la obtendremos accediendo al montacargas a través de uno de los caminos de la fuente. Kate debe activarlo con la palanca, para que el gancho transporte el bidón al interior. Luego, entrará en la fábrica y pondrá en marcha el transporte junto a las escaleras. De esta manera, el bidón será colocado en la cadena de montaje.

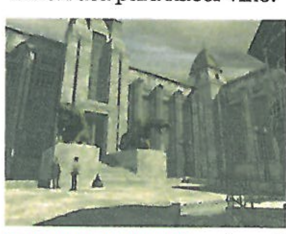
EL CONTROL DE LA CADENA de montaje se lleva a cabo desde la consola que está encima del despacho. Kate debe introducir la tarjeta perforada y entonces seleccionar el material de construcción -de color amarillo claro-, pulsando el botón de la izquierda, luego, bajará la palanca número 3, y activará la palanca de la derecha. Los autómatas de la fábrica comenzará a trabajar, y así obtendremos las piernas, que entregaremos a Oscar. Si no las quiere, es porque no son del color correcto. Repitamos entonces los pasos, eligiendo el color amarillo claro.

Quiz 2

¿Cómo funciona el tren-autómata?

A. Con vapor
B. Con electricidad
C. Hay que darle cuerda

Para poder coger los huevos de cuco hay que espantar a los pájaros de la escalera de la esquina de la estación, pero éstos solo reaccionan ante las bayas de Sauvignon, que el jefe de estación usa para hacer vino.



▶HABLAMOS CON ÉL sobre el tema, pero nos envía a los rectores, y éstos al paleontólogo. Volvemos a hablar al jefe de la estación sobre el tema, hasta que descubramos que todos están compinchados para hacer vino ilegal. Kate conseguirá que se abra la puerta del jardín, donde encontraremos las bayas. Se las damos a los cucos de la escalera, accediendo al huevo del nido, que cogemos con las pinzas. Lo usamos en el mecanismo del kiosko de la plaza de los mamuts -por el camino, el jefe nos da una botella de vino- y giramos la rueda para entrar en el interior del artilugio. al pulsar la palanca, los violines comenzarán a sonar. Satisfechos, los rectores nos darán el dinero, que entregaremos al dueño de la barcaza. Kate obtendrá la llave de las esclusas. La usamos en el kiosco del otro extremo de la estación, junto a la presa. Mirando la placa, Kate tendrá que llamar al número 2766-6742 para obtener instrucciones.



En varias ocasiones, Kate tendrá que pedir ayuda a otros personajes, para superar distintos obstáculos. El trabajo en equipo es esencial para avanzar.

Los objetos del inventario se colocan en la mano, y después se pueden utilizar en el escenario.

Hay que observar con detenimiento todos los documentos, pues muchos contienen pistas muy importantes.

Consejos generales

LA EXPLORACIÓN DE LOS ESCENARIOS se convierte en una tarea absolutamente primordial para evitar tediosos paseos si se nos olvidó coger algo en algún lugar que dejamos atrás hace tiempo. El cambio de pantalla es lento, especialmente si Kate tiene que subir escaleras o abrir puertas, por eso conviene reducir los desplazamientos al máximo. Explorar los rincones de todas las pantallas, en buscan de cambios de cámara que muestran nuevas zonas de una misma estancia. Muchas puertas se abren al resolver puzzles y hablar con los personajes. Planificar la estrategia para hacer varias cosas en un mismo sitio, y evitar aburridas idas y venidas.

LAS CONVERSACIONES son esenciales para resolver muchos de los puzzles, obtener objetos y abrir nuevos escenarios. Al charlar sobre ciertos temas, se añaden nuevas "preguntas" a la libreta de Kate. Es buena idea volver a charlar con los personajes secundarios cada vez que se tratan nuevos temas, pues pueden surgir nuevas opciones de conversación. Como norma, pues, hay que hablar siempre con ellos cada vez que se resuelve un acertijo.

ALGUNOS ATASCOS se superan visitando nuevos escenarios. Es decir, si Kate entra en cierta estancia, o se cruza con cierto personaje que ya conocía -por ejemplo, Oscar el maquinista- se producen acontecimientos automáticos, como ciertas conversaciones reveladoras, llamadas al móvil, entrega de objetos, etcétera. Si os encontráis atascados, siempre podéis daros una vuelta por todos los lugares abiertos, para dar con estos activadores.

La aduana y el Capitán





PARA SUPERAR LA MURALLA, hay que obtener un permiso. Detrás de la taquilla está la puerta que da acceso a la torre, en la cual el capitán Malatesta observa al enemigo. Miramos por el telescopio y lo enfocamos con el botón para descubrir que sólo es una rama. Kate deberá convencer al militar para que le dé la autorización, tonteando un poco e invitándolo a vino en las copas de la mesa. No quiere colaborar, así que habrá que utilizar un método más convincente; los "efectos secundarios" de la planta Yangala-cola, tal como explica el libro de la biblioteca, pueden ser la solución.

ADULTERAREMOS EL VINO utilizando los polvos de Yangala-cola, que se encuentran en el interior de una botella, en el laboratorio -hasta este momento, no la podemos coger. Volveremos entonces a la torre aduanera e introduciremos un poco más de vino, y los polvos, en la copa de la mesa. Los encantos de la bella y convincente Kate bastarán para que Malatesta acepte la invitación. El efecto será fulminante y enseguida nos entregará la autorización, que servirá para que Oscar ponga en marcha el tren. Próximo destino... Desconocido...

Introducimos el código #42* en la consola para bajar el nivel del agua. Preguntamos al barquero sobre las esclusas, y entonces moverá el barco hasta allí. Subimos el nivel del agua pinchando el código #41*. De camino a la locomotora, pedimos ayuda al barquero. Nos lanzará una cadena que, bien atada al gancho, servirá para remolcar el tren. Ya podemos asistir de una vez al seminario del paleontólogo. Tras la charla, Kate cogerá las notas de paleontología y el muñeco mamut. Sólo queda dar cuerda al tren: vamos al mecanismo junto a la locomotora, movemos la rueda y pulsamos la palanca. Colocamos el mamut en su pedestal y el cilindro en la caja musical, para oír otra historia. Tras avanzar unos metros, hablamos con Oscar en la taquilla: nos pide una autorización de la aduana para cruzar la muralla, lo cual exigirá "ligar" con el capitán Malatesta. El cortejo lo explicamos aquí al lado, en "La Aduana y el Capitán".



LA FUNDICIÓN KOMKOLZGRAD

▶LA SIGUIENTE PARADA resulta ser una vieja fundición comunista. Debemos caminar hacia el gigante con la hoz. Oscar nos comentará que hay que dar cuerda al tren de nuevo. Kate tendrá que subir por la pierna del robot hasta la sala de control. Sobre la cama que veamos, cogemos los planos del gigante, la manecilla y el cilindro Komkolzgrad. Usamos la manecilla en la consola y pulsamos hacia arriba la palanca, dos veces, hasta que el robot se sitúe sobre el tren. Al pulsar el botón rojo, damos cuerda a la locomotora. De nuevo pulsamos la palanca dos veces hacia abajo. Cuando parece que ya podemos marchar, Kate descubrirá que un ladrón le ha robado las manos a Oscar. Hay que entrar en la fundición para recuperarlas. Antes, vamos al vagón, liberamos a Oscar, y cogemos las tijeras del suelo. Usamos el cilindro en la caja de música para descubrir que Hans estuvo trabajando en la fundición. Para entrar en el edificio, Kate tendrá que ir a la sala de control y pulsar la palanca hacia arriba, y así mover el gigante hasta el balcón. Desde la escalera, podemos saltar a la repisa y entrar abriendo un hueco en la pared con las tijeras. Resulta ser un almacén donde reposan unas bujías. Devolvemos el robot a su sitio, bajando la palanca de la consola de control, y corremos al extremo opuesto de la estación. ▶▶

Quiz 3

¿Cuántas personas llaman al teléfono móvil de Kate?

- **A.** Cinco
- **B.** Cuatro
- **C.** Doce

Una palanca abre el acceso al ascensor de la mina. Está a oscuras, y necesitamos usar la bujía en el generador y pulsar la palanca. En el otro extremo de la mina, otro elevador lleva al interior de la fábrica. Accionaremos la palanca de la puerta principal, para dejarla abierta, y examinamos el órgano: ¡Por fin encontramos las puñeteras manos de Oscar! ¡Las tiene el robot-pianista! Tomamos el destornillador del teclado y lo usamos en la placa de la escalera, para subir al piso de arriba. Al hablar de la misión al dueño de la fábrica, descubrimos que ha robado las manos de Oscar para tocar la ópera de su diva, Helena Romanski, y sólo nos las devolverá si traemos a la cantante hasta aquí. Kate tiene que registrar la nueva sala que ha bajado del cielo, para descubrir los diarios de Helena. Así sabrá que es amiga de Franck, el nuevo novio de la madre de Kate.Por tanto, llamamos por teléfono a la madre de Kate -llevamos el curso abajo en el móvil para acceder así a la agenda- y la madre de Kate nos comenta que Helena está en Aralbad. Al contárselo al dueño de la fundición, nos recomienda hablar con la base espacial.

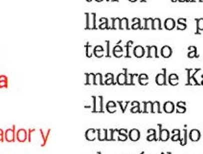
Quiz 4

¿Qué profesiones realiza el autómata Oscar?

A. Maquinista, cobrador y revisor

B. Maquinista, cobrador y secretario

C. Vive de las exclusivas



En las conversaciones, las pistas importantes sólo se obtienen al preguntar sobre determinados temas. Por eso es muy importante usar la libreta.

Oscar es el autómata, maquinista del tren, que acompañará a Kate a lo largo de su increíble aventura.

Cualquier objeto, por trivial que parezca, seguro que será clave para resolver algún qie otro acertijo.





EL COSMONAUTA BORRACHO

KATE TENDRÁ QUE TOMAR el monorraíl para llegar a la base militar. En el interior de la cápsula espacial se encuentra el único cosmonauta que queda. Tomamos la botella de vodka para que se caiga por la barandilla, y así exploramos su mesa: nos interesa la carta de cancelación y la llave grúa. Hay que despertar al borracho, llevándolo hasta la ducha. Kate tendrá que accionar la rueda junto al cosmonauta, y subir a la consola de la grúa, frente a la cápsula. Introducimos la llave, y pulsamos las palancas de las flechas izquierda y arriba, junto al botón de la ducha, para despertar al cosmonauta.

En la consola de la sala de control de la base cogemos la llave Volralberg, quitamos la tapa metálica para unir los dos cables, introducimos la llave, y pulsamos la palanca ON, hasta que la pantalla se ponga verde.



AHORA, PODEMOS COGER el analizador de sangre a la derecha de la palanca. El dirigible está cerrado, así que la abogada hablará con el cosmonauta sobre el tema y los pájaros para obtener la llave. En el interior del dirigible, la palanca no funciona. Hablamos de nuevo con el "exborracho", y nos pide que le ayudemos a utilizar la nave espacial. Para ello tomamos una muestra de su sangre con el analizador, y la colocamos en el receptáculo de la consola de control. Pulsamos el botón situado más a la izquierda, y luego el de la jeringuilla, pero la sangre tiene demasiado alcohol. No hay problema: Kate pone el dedo en el analizador, y utiliza la suya. Después pulsará otra vez el botón de jeringuilla, el de flechas giratorias, y el triángulo, para que el cosmonauta pueda viajar a las estrellas. Por suerte, antes de despegar tirará al suelo una manivela. Kate deberá utilizarla en la sirena del otro extremo de la base, justo detrás del cohete espacial. Así espantará a los pájaros y podrá utilizar el dirigible.

Quiz 5

¿Para qué quiere ir Hans a Syberia?

A. Para no encargarse de la fábrica

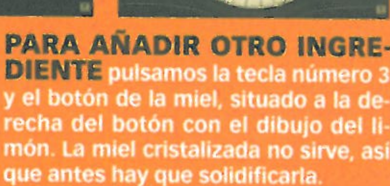
B. Para encontrar mamuts vivos

C. Para huir de Hacienda

El mezclador de bebidas





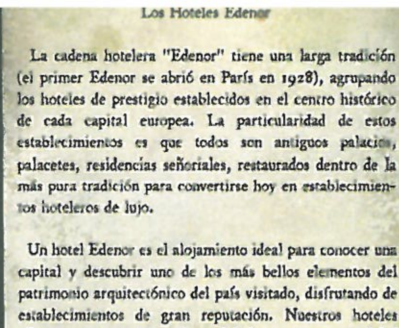


EL PERGAMINO INDICA las notas del teclado que seleccionan ingredientes. Para preparar el cóctel de George, Kate tendrá que colocar el limón en el exprimidor, y el vodka y la miel en los huecos de la derecha. Ya sólo queda seguir al pie de la letra la receta apuntada por teléfono.

ACTIVAMOS EL MEZCLADOR pulsando el botón "I/O" que tiene a la izquierda. De izquierda a derecha, tendremos que pulsar la tecla número 2 en el teclado y moveremos la palanca que tiene dibujados los extraños signos musicales hacia la derecha.

PARA AÑADIR OTRO INGREDIENTE pulsamos la tecla número 3 y el botón de la miel, situado a la derecha del botón con el dibujo del limón. La miel cristalizada no sirve, así que antes hay que solidificarla.

LOS CONDIMENTOS FINALES son el limón y el hielo. Por tanto, sólo hay que pulsar los botones que tienen este dibujo, y en ese orden. El último paso es mezclar la bebida, para lo cual usamos el botón situado más a la derecha. Si Helena se la toma y comienza a cantar, significará que hemos mezclado el cóctel con éxito.



Los Hoteles Edenor

La cadena hotelera "Edenor" tiene una larga tradición (el primer Edenor se abrió en París en 1928), agrupando los hoteles de prestigio establecidos en el centro histórico de cada capital europea. La particularidad de estos establecimientos es que todos son antiguos palacios, palacetes, residencias señoriales, restaurados dentro de la más pura tradición para convertirse hoy en establecimientos hoteleros de lujo.

Un hotel Edenor es el alojamiento ideal para conocer una capital y descubrir uno de los más bellos elementos del patrimonio arquitectónico del país visitado, disfrutando de establecimientos de gran reputación. Nuestros hoteles ofrecen un servicio de calidad y una comodidad garantizada.

Regalarse una estancia en un hotel Edenor, es mucho más que hacer una simple parada en un hotel. El encanto de estos establecimientos de época les dejará un recuerdo inolvidable. Y los sibaritas encuentran aquí la ocasión de saborear el arte culinario tradicional de la capital de acogida.

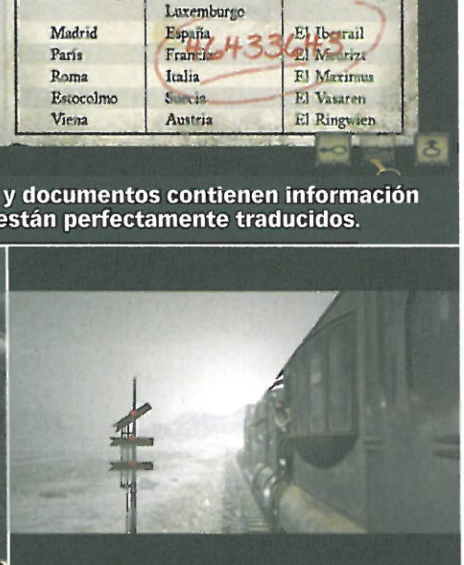
Catalogados de tres a cinco estrellas, hay 15 establecimientos de este tipo repartidos por toda Europa.

Amsterdam	Países Bajos	El Vermerijk
Atenas	Grecia	El Acropos
Berlín	Alemania	El Brandenurg
Bruselas	Bélgica	El Hortage
Copenhague	Dinamarca	El Köstrup
Dublín	Irlanda	El Baile
Helsinki	Finlandia	El Singfors
Lisboa	Portugal	El Belemboa
Londres	Gran Bretaña	El Piccaster
Luxemburgo	Gran Ducado de Luxemburgo	El Gutlanding
Madrid	España	El Iberrail
París	Francia	El Mauriza
Roma	Italia	El Maximus
Estocolmo	Suecia	El Vasaren
Viena	Austria	El Ringwien

■ Numerosos folletos, libros, papeles, y documentos contienen información vital para acabar el juego. Por suerte, están perfectamente traducidos.



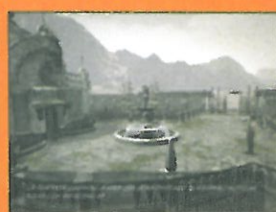
■ Registraremos todos los lugares del escenario -sobre todo, cajones y armarios- para hallar cosas ocultas.



■ En lugar de regresar a Nueva York, al final de la aventura, Kate decidirá salir en busca de mamuts vivos.

Los contactos del móvil





KATE RECIBE LLAMADAS TELEFÓNICAS en numerosas ocasiones a lo largo de todo el juego. Su madre, su novio Dan, su celosa amiga Olivia, y el jefe del bufete de abogados, son los personajes que se lo pasarán incordiándola casi toda la aventura. Estas llamadas entretejen una historia paralela que sólo tiene incidencia en el argumento en el caso de su madre, pues necesitará a uno de sus "novios" para resolver un acertijo. Por eso conviene escuchar con atención todas las conversaciones, y tener en mente la historia que se va desarrollando.

EN GENERAL, EL USO DEL MÓVIL es opcional, salvo los casos excepcionales que os vayáis encontrando en la solución de la aventura. Al pulsar la flecha de abajo en el aparato se mostrará la agenda con las personas que nos han ido llamando. En cualquier ocasión, Kate puede hablar con ellas para ver cómo se encuentran. Y por supuesto, también será preciso llamar un par de veces por teléfono para resolver algunos atascos. En ese caso, basta con marcar el número y pulsar el botón "Send", para entrar en contacto con la persona elegida y esperar a que ella conteste a nuestra llamada.

EL USO DE OBJETOS Y LAS CHARLAS CON ENIGMÁTICOS Y ESTRAFALARIOS PERSONAJES, SON ACCIONES CLAVES PARA RESOLVER TODOS LOS MISTERIOS QUE ENVUELVEN A SYBERIA



EL BALNEARIO ARALBAD

▶EL HOTEL DE REPOSO de Helena Romanski está casi abandonado. El conserje no quiere dejarnos entrar, así que debemos usar el detergente de un armario para adulterar la fuente. No hay que olvidarse de abrir las cortinas y llamar al timbre del mostrador, para que el conserje vea el "espectáculo". Ya a solas, examinamos el libro de huéspedes, descubrimos el número de Helena –1270- y cogemos el folleto de hoteles. Pulsamos el botón rojo que da acceso al balneario. En el otro extremo de la piscina, recogemos una copa. Pronto localizamos el comedor. Hay una pantalla con un teclado. Al introducir el número 1270, se abre una puerta junto a la piscina, donde hay una tarjeta con el número 0968. Lo introducimos en el teclado, y así, accedemos al mirador. Hay que usar la máscara de gas para no morir asfixiados por la sal. En la playa Kate hallará a la diva, pero a ésta le duele la cabeza y llama a su criado. Para llamarlo –es el robot con forma de silla-, cogemos la campana del mirador y la colocamos en la cadena cerca de la entrada del hotel. Tiramos de ella, entramos, nos quitamos la máscara, y le decimos al autómata que puede usar nuestra máscara. Helena acepta acompañarnos a la fundición, pero antes desea recuperar su voz con el cóctel de George. Kate puede llamar al teléfono del folleto para apuntar los ingredientes. En el bar hallamos limón y miel cristalizada. Para solidificarla, la calentamos en la bañera de burbujas junto a la gran piscina, abriendo la llave del vapor. Ahora usaremos el mezclador del bar para obtener el cóctel. Para solucionar este acertijo, echa un vistazo al cuadro " El mezclador de bebidas".

Quiz 6

¿Por qué es encerrada Helena Romanski en la jaula?

A. Para que no se marche de la fundición
B. Para que se muera de hambre
C. Para fastidiar a Kate

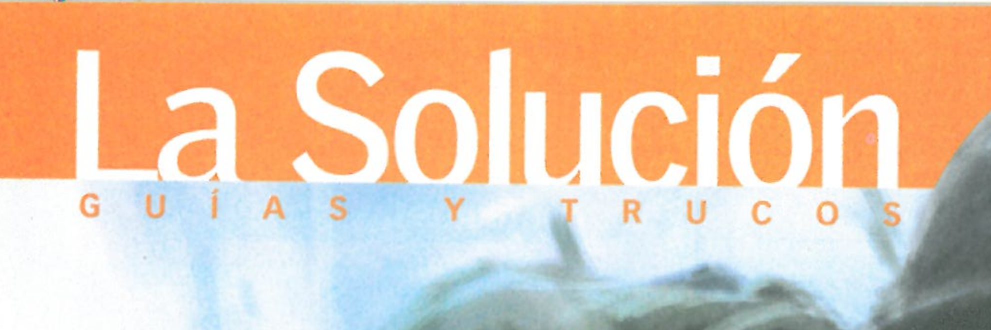


▶LA BEBIDA REJUVENECE la voz de Helena, pero ella no queda convencida. ¿Qué es lo que certifica la voz aguda de una soprano? En efecto, Kate deberá poner la copa en el borde del mostrador, y convencer a Helena para que cante. Así, aceptará viajar en el dirigible. De vuelta a Komkolzgrad, Helena es encerrada por el loco director de la fundición. Kate podrá liberarla y recuperar las manos de Oscar con ciertas herramientas. Y podrá escapar a través de la mina, usando el ascensor. Por desgracia el elevador del otro lado tiene una bomba, pero Kate aprovechará el boquete para huir del recinto. Aún tiene que desbloquear el paso vigilado por el gigante autómata. Deberá coger dinamita de una caja junto a la vía, hablar con Oscar y entrar en el vagón. Cuando el robot se acerque, poner la dinamita en su pierna. El tren partirá a Aralbad. En la estación, movemos la rueda y la palanca para dar cuerda al mecanismo de propulsión, y hablamos con Oscar sobre la misión. El conserje nos dirá que tenemos un paquete en recepción. En su interior hay un mamut autómata. Hablamos con Helena en el bar, y nos revelará que Hans espera en el mirador de la playa. Ausente por su retraso mental, acepta firmar el contrato de venta y partir en el tren, en busca de los mamuts. Kate ha cumplido su misión, pero en lugar de volver a Nueva York, decide marcharse a la aventura con Hans y Oscar. Como dice el tópico... ¡Nos vemos en "Syberia 2"!

J.A.P.

Soluciones Quiz

1.A. Se cayó desde una roca. **2.C.** Hay que darle cuerda. **3.B.** Cuatro. **4.B.** Maquinista, cobrador y revisor. **5.B.** Para encontrar mamuts vivos. **6.A.** Para que no se marche de la fundición.



Medal of Honor

Vence al ejército alemán

¿Acabar con el Tercer Reich? ¡Pan comido! Todavía no ha nacido juego que se te resista y éste no va a ser una excepción... sobre todo si sigues esta guía. Aquí encontrarás todos los pasos necesarios para completar toda la campaña. ¡Vamos allá! La guerra no ha hecho más que comenzar y hay que ganarla...

Aquí estamos para resolver desafíos de altura y muchos no vas a encontrar en la primera misión. Por eso, vamos al grano, al punto donde una ayudita no viene mal; o sea, a la misión dos. Hemos evitado, a propósito, revelar los diversos puntos en los que nos enfrentaremos a los alemanes, para centrarnos en los componentes tácticos de cada misión. Es el mejor modo de tener una visión clara de los objetivos sin quitarle la "gracia"; suponiendo que sea una gracia, enfrentarte con un montón de alemanes...



MISIÓN 2: BARRENAR EL U-529

▶ **DOCUMENTOS SECRETOS** de la marina: El objetivo de toda la misión se centra en destruir el submarino alemán U-529. Para ello, en esta primera parte debemos hacernos con los planos maestros del aparato y de las instalaciones que lo cobijan.

▶ **LA BASE DE LA MARINA** alemana estará vigilada por centinelas de alto nivel y pastores alemanes. Jack Grillo, nuestro agente aliado, se encargará de abrirnos la verja, por lo que deberemos facilitarle el trabajo acabando con los centinelas de la entrada. Por desgracia, poco después Jack recibirá un certero tiro que acabará con su vida, así que tendremos, para variar, que apañárnoslas completamente solos. Pues vaya...

El primer objetivo será llegar hasta la caseta de inteligencia del final del patio, realizando una labor de exterminio con el rifle. Si no somos diestros con nuestros disparos, los soldados se amontonarán en grandes grupos y será difícil acabar con ellos. Para suprimir a los perros será conveniente utilizar la pistola o la potente ametralladora.

Una vez dentro del edificio, robaremos los cuatro planos secretos, y a continuación bajaremos las escaleras de nuevo para acceder al recinto cuya puerta de acceso se encontraba cerrada anteriormente. En cuanto salgamos, no será muy complicado evitar la resistencia enemiga para llegar hasta el complejo naval.

▶ **BARRENAR EL U-529.** Nuestras "armas" serán un traje de oficial y un pasaporte robado. Una vez metidos en nuestro papel de espía, deberemos enseñar la documentación cada vez que se nos pida para no levantar sospechas. Es muy importante que NO desenfundemos el arma hasta llegar al laboratorio del prototipo Naxos, en el que será conveniente acabar con los científicos con sigilo antes de destruir el aparato.

Antes de dirigirnos a la zona de embarque, será imprescindible robar la documentación de acceso en la habitación de uno de los oficiales. Una vez en el interior del submarino, convendrá que robemos el portapapeles que hay sobre una mesa. Luego colocaremos las cargas en los lugares indicados de ambos extremos de la nave. A partir de ahí dispondremos de unos 30 ó 40 segundos para salir del barco. En el exterior la lucha será dura y desproporcionada en nuestra contra, pero si somos hábiles disparando llegaremos hasta los túneles de ventilación. Por recoger los documentos del submarino obtendremos una medalla.

Quiz 1

En la misión de la playa ¿qué ocurre si abatimos a los artilleros?

A. Son sustituidos por hombres de reemplazo.
B. La zona alemana queda asegurada.
C. Nuestros hombres toman lasametralladoras.



▶ **ESCAPE DE TRONDHEIM.** Ahora toda la base está en alerta por nuestra presencia. Caminando por los conductos de ventilación podremos acabar con algunos soldados inquietos antes de llegar a suelo firme. A partir de ese momento utilizaremos la ametralladora MP40 para hacer frente a todos los soldados que se interpongan en nuestro camino, hasta que logremos alcanzar la salida al exterior, desde la que veremos cómo se aproxima el tren.

Es muy importante que en este nivel nos peguemos a paredes, habitaciones y rincones para cubrirnos, disparando ráfagas precisas e intermitentes desde posiciones ventajosas. Poco antes de llegar hasta el vagón tendremos que abatir a unos cuantos soldados y francotiradores, para finalmente embarcar en el ferrocarril.

MISIÓN 3: OPERACIÓN OVERLORD

▶ **DÍA-D. EL DESEMBARCO.** En cuanto se abran las compuertas de la barcaza deberemos aproximarnos hasta las primeras barricadas de hierro, permaneciendo a cubierto pase lo que pase. En cuanto las balas dejen de silbar a nuestro alrededor debemos aprovechar a alcanzar la siguiente barrera sin sufrir heridas muy graves. En la playa deberemos seguir a cubierto permanentemente agachados hasta ▶▶

Un arma para cada ocasión







«MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT» es, ante todo, un juego realista. Por ello, el comportamiento de las armas ha sido estudiado minuciosamente para que se ajuste milímetro a milímetro al arsenal de la época, así que hay que aprender a usar las armas de la forma correcta, seleccionando el rifle que más convenga a cada situación.

EN LAS MISIONES DE SIGILO, la pistola con silenciador será rápida y discreta. En escenarios abiertos, será imprescindible manejar el rifle de precisión con destreza y puntería para evitar acercarnos al enemigo, mientras que en lugares cerrados las ametralladoras serán nuestro aliado ideal.

EN GENERAL, será mejor tomarnos uno o dos segundos para apuntar y disparar en ráfagas cortas para evitar un retroceso excesivo del cañón. En caso de llegar a un nido de artillería, deberemos usar la potencia de las ametralladoras fijas para acabar con el mayor número de efectivos alemanes en el menor tiempo posible.

SOBRE TODO, RECORDEMOS que un buen disparo en la cabeza es, por lo general, mucho más efectivo que tres ráfagas en su pecho.

reunir el coraje como para alcanzar posiciones más adelantadas. Cada vez estaremos más cercanos a la muerte, así que no estaría mal que consiguiéramos visitar a un doctor y que nos sane.

Quiz 2

¿Cómo se recarga la escopeta M1 Garand?

A. Metiendo las balas de una en una.

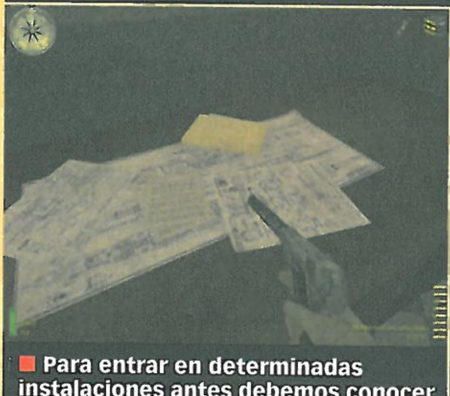
B. Agotando todas las balas del cargador.

C. Esperando a que se enfríe el percutor.

▶ ACTO SEGUIDO, repetimos el proceso hasta llegar al montículo que antecede a las trincheras de arena, cubriéndonos en el interior de los cráteres del suelo, si hace falta. Una vez a salvo nos reuniremos con los oficiales y el médico, pero, cosas de la guerra, nos veremos obligados a recoger las tuberías explosivas para llevarlas hasta las trincheras. Nuestros oficiales colocarán las tuberías y abrirán un boquete por el que acercarnos al pie del búnker fortificado.

Después nos acercaremos hasta el primer cráter para recoger el rifle de francotirador, y desde esa misma posición eliminaremos a los dos alemanes que controlan las ametralladoras. A partir de ese momento dispondremos de unos cinco segundos para llegar hasta el siguiente cráter, puesto que las ametralladoras volverán a restablecerse. Debemos cuidarnos de las minas. Esta operación la repetiremos varias veces para alcanzar la trinchera de cemento armado.
En el interior de la fortificación las cosas serán más sencillas, ya que tan sólo habrá que ir eliminando alemanes hasta asegurar las torres. Por esta misión se nos otorgará una medalla al mérito.


En las misiones de espionaje es conveniente mantener nuestra mascarada a salvo para retrasar el mayor tiempo posible enfrentamientos temerarios.


Para entrar en determinadas instalaciones antes debemos conocer bien los planos de su estructura.


Por inofensivos que parezcan algunos personajes, no dudarán en sacar una pistola si son hostigados.

El hombre contra la bestia





EN ALGUNAS MISIONES nos toparemos directamente con tanques de artillería alemanes, y cuando esto suceda seguramente estaremos en un aprieto. Pero antes de poner el grito en el cielo conviene señalar que semejantes bestias metálicas son menos fieras de lo que pintan, ya que sus movimientos son torpes, se desplazan a velocidad de caracol y suelen tardar algún tiempo en rotar su cañón hacia tu posición. Además, aunque no entren dentro de nuestro campo de visión, los chirridos y chasquidos de sus engranajes delatarán su presencia. Si recordamos estas debilidades en todo momento sabremos aprovecharlas en nuestro favor.

RECORDAREMOS que la única forma de acabar con blindados es utilizando el lanzacohetes. En primer lugar, intentaremos eliminar a cualquier soldado que le acompañe para evitar peligros. Luego encañonaremos al vehículo con la mirilla del tubo y efectuaremos un disparo preciso y certero, para a continuación cubrirnos tras el objeto sólido más cercano, pues que el tanque "contestará" a nuestro ataque. Generalmente suelen ser necesarios entre dos y seis disparos para acabar con ellos.

EL COMPORTAMIENTO DE LAS ARMAS EN ESTE JUEGO ES MUY REALISTA, ASÍ QUE ES BUENO APRENDER A SELECCIONAR EL ARSENAL QUE MÁS CONVENGA EN CADA SITUACIÓN

▶ BATALLA EN EL BOCAJE. Hemos sido reasignados a una nueva misión de sabotaje, aunque en esta ocasión contaremos con la ayuda del experimentado oficial Ramsey. En primer lugar deberemos asaltar una caseta infestada de soldados alemanes. En cuanto controlemos su interior será imperativo que centremos nuestros esfuerzos en mantener a raya el asalto alemán por el frente, disparando por las ventanas con el rifle o utilizando el puesto de ametralladora.
Ahora, tendremos que ir limpiando poco a poco la zona de enemigos, hasta recuperar la radio que hay junto dos cadáveres. A continuación tendremos que usar los prismáticos para señalar la posición del mortero que nos impide el paso, forzando un ataque aéreo. El siguiente mortero no podrá ser destruido por nuestros aviones hasta que no dinamitemos uno de los cañones antiaéreos de la zona, así que tendremos que llegar hasta él evitando los bunkers y los nidos de ametralladoras. Despejado el peligro regresaremos a la posición del mortero para ordenar el segundo ataque de la aviación.



▶ LA CAZA DE NEBELWERFER. Lanzacohetes Panzerschreck al hombro, deberemos alcanzar al menos dos veces al blindado que nos impide el paso. Dentro del poblado nuestros hombres nos proporcionarán una buena cobertura. Dadas las características de la misión conviene usar muchas granadas. Una vez barrida el área crítica, atravesaremos una caseta que comunica con el otro lado del poblado. Inmediatamente nos percataremos de la presencia de un tanque Panzer alemán, al que dispararemos con nuestro Panzerschreck hasta cinco veces para derribarlo.
Tras asegurar el área de la iglesia, llegaremos hasta las baterías de artillería y efectuaremos una labor de eliminación de nidos de ametralladoras, así como de limpieza del interior de las trincheras (cuidado con los campos de minas convenientemente señalizados). Una vez dinamitemos los ca-



■ Las trincheras y bunkers suelen ser un nido de víboras. Vigila los ventanales y esquinas para evitar puestos de ametralladoras o explosiones de granadas.



■ Si queremos salir con vida del submarino, será recomendable que antes hayamos despejado la entrada.



■ La playa de Omaha es uno de los escenarios más duros y peligrosos. Mantén siempre tu casco a cubierto.

Valorar el riesgo

NO COMETAMOS el error de pensar que podemosa acabar nosotros solos con todo un ejército... Si nuestra inferioridad numérica es patente, será mejor buscar caminos alternativos para sorprender al enemigo por los flancos o por la espalda. Esto es importante en las misiones que tienen lugar en Francia, en las que los edificios y matorrales se encuentran atestados de soldados alemanes.

SI ENTRAMOS DE SOPETÓN en un callejón rodeado de estructuras en ruinas, seguramente estaremos en la boca del lobo, ya que seremos un blanco fácil para los puestos de artillería y otros francotiradores ocultos. En general, intentaremos "barrer" áreas completas, asegurando cada zona de manera paulatina. No tendremos prisa en acabar con todos los soldados de una tirada, ya que, como nosotros, los alemanes aprecian la vida e intentarán buscar escondrijos y rincones ciegos.

EL FUEGO de supresión también es imprescindible para tener a raya frentes hostiles o numerosos. Y recordemos que si conseguimos "colar" una granada por el ventanal de una casa llena de enemigos posiblemente causemos numerosas bajas.

ñones la misión concluirá. Nota: A partir de este punto, para las siguientes misiones, obviaremos la mayor parte de los enfrentamientos con el enemigo.



MISIÓN 4: TRAS LAS LÍNEAS ENEMIGAS

▶ EL ENCUENTRO con la resistencia. Este nivel es bastante corto, y en comparación con los que vendrán después, apenas presentará dificultad. Uno de los aviones "buenos" ha sido derribado, así que tendremos que escoltar al piloto extraviado hasta el escondrijo de la resistencia antialemana. Como en anteriores misiones de escolta, deberemos llevarle la delantera a nuestro protegido para evitar que acaben con su vida

▶ REDIRIGIENDO AL ENEMIGO. Al comenzar esta misión veremos un camión de transporte y un centinela. Si conseguimos introducirnos en la parte trasera de la camioneta sin que nuestra presencia sea detectada llegaremos hasta el hangar de tanques Tiger. Tras colocar las bombas temporizadas en la carrocería de los blindados, deberemos dirigirnos hacia las vías del tren para cambiar las agujas de dirección. Es muy importante que busquemos con el rifle posibles amenazas aún distantes. Una vez hayamos cambiado de sentido las agujas, seguiremos andando por las vías hasta que encontremos la estación de trenes. En el fin de trayecto izquierdo veremos un vagón, mientras que en el del lado de la derecha tendremos que colocar unas carga. Después buscaremos el camión Opel junto a una caseta para montar en su parte trasera. ¡Cuidado con los guardias que nos disparan mientras nos vamos alejando!

▶ EL PUESTO DE COMANDANCIA. El camión aparcará junto a una caseta, y el conductor nos proporcionará una escopeta recortada Winchester. En cuanto acabemos con los primeros guardias veremos que hay dos cañones aire-aire junto a la carretera. Siguiendo el camino encontraremos un área con dos tanques Panzer que deberemos sobrepasar para llegar hasta el otro lado de la verja, hasta alcanzar el nuevo tanque Tiger.

Una vez hayamos llegado a la mansión, intentaremos acceder por la puerta trasera. En la parte superior de la mansión hallaremos los planes de batalla sobre una mesa, y si exploramos los alrededores de la biblioteca encontraremos un dormitorio que contiene unos explosivos plásticos, que podremos colocar más tarde en los tanques. Adicionalmente, deberemos utilizar la radio para emitir un comunicado falso. El manifiesto de tropas que debemos robar lo encontraremos en un despacho.

Para escapar del enemigo deberemos cruzar un puente de piedra tras el cual nos reuniremos de nuevo con el camión. Si hemos conseguido destruir los dos tanques Tiger obtendremos una nueva y preciada medalla.

Quiz 3

¿Qué ocurre cuando robamos o cuando saboteamos un objeto en presencia de científicos alemanes?

A) Nada, no se atreverán a atacarnos.

B) No se darán cuenta o se harán los despistados.

C) Nos atacarán con una pistola Luger.



MISIÓN 5: EL DÍA DEL TIGRE

PUESTO DE FRANCOTIRADORES. Esta es una de las misiones más duras y lentas del juego. Nos encontramos en una ciudad completamente desolada por los bombardeos alemanes, que además se encuentra atestada de francotiradores y soldados.

Antes de hacer ningún movimiento brusco habrá que localizar los puntos exactos desde donde recibiremos balas certeras, por lo que será vital utilizar la técnica del "salvado rápido" cada vez que acabemos con un francotirador, por si las moscas. Aunque iremos acompañados por un grupo de tres soldados, a los que pronto se unirán otros dos, su debilidad frente a los francotiradores les hará un blanco fácil y muy vulnerable, así que nosotros seremos los encargados de defenderlos.

En las partes oscuras de las ruinas –segundos pisos, ventanales, torres y buhardillas– encontraremos francotiradores casi con un cien por cien de probabilidades. Para acabar con ellos tendremos que ir barriéndolos con el rifle DE UNO EN UNO, analizando los puntos ciegos desde los que no pueden dispararnos y usando los muros y elevaciones del terreno a nuestro favor.

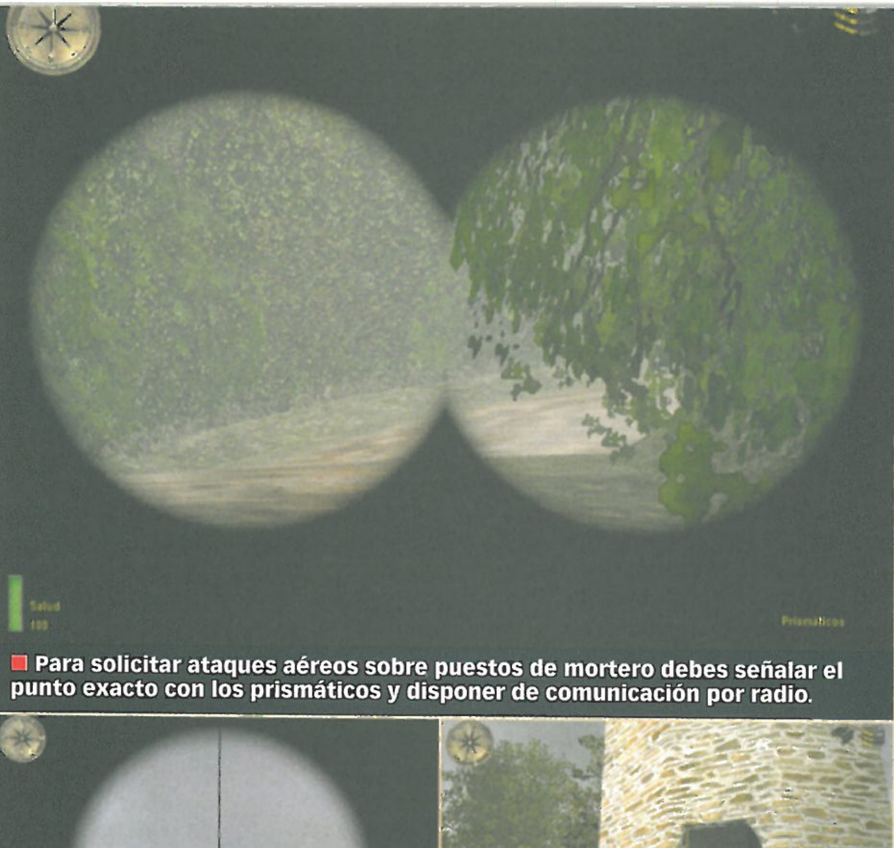
No tardaremos mucho en encontrar al grupo de artilleros... muertos, así que seremos nosotros quienes carguemos con el bazooka.

Una vez hayamos cruzado al otro lado del poblado, nos reuniremos con el pelotón del tanque, forma- ▶▶

do por un médico y dos soldados. Mucho cuidado, porque si muere más de uno la misión fracasará. Afortunadamente el médico podrá proporcionarnos botiquines cuando nos hieran. Después seguiremos con nuestra compleja labor de limpieza rifle en mano, a la espera de que aparezca un Panzer del que daremos buena cuenta con el bazooka. El siguiente peligro no nos llegará por tierra, sino por el aire. Varios aviones Stuka bombardearán sin piedad las calles, así que intentaremos ponernos a cubierto en la medida de lo posible. Si conseguimos llegar hasta el tanque King Tiger con el pelotón entero se nos dará otra merecida medalla.

▶ **LA CAZA DEL KING TIGER.** La hora de la venganza ha llegado... A lomos del tanque King Tiger, un prototipo experimental robado a los alemanes, deberemos sembrar el caos y la destrucción entre las líneas enemigas. Aunque el terreno estará plagado de soldados, únicamente deberemos prestar atención a aquellos armados con lanzacohetes Panzerschreck. Del mismo modo, deberemos interceptar con precocidad cualquier cañón antitanque o blindado enemigo que se ponga a nuestro alcance. Con estos valiosos consejos y un poco de maña por nuestra parte no nos resultará muy complicado hacer sufrir a nuestros "queridos amigos" hitlerianos.

▶ **EL PUENTE.** El ejército alemán está alertado de nuestra "hazaña" con el tanque, así que espera a que crucemos el puente para dinamitarlo. Tendremos que eliminar a todos los enemigos para buscar un área elevada desde la que disparar con el rifle a los soldados que intentan demoler el puente. En cuanto el objetivo esté perfectamente asegurado el tanque se encargará de freír el cañón de 88mm y el detonador. Inmediatamente llegará la caballería pesada dispuesta a estropear nuestro querido King Tiger. Utilizando los prismáticos deberemos solicitar ataques aéreos sobre los vehículos blindados enemigos. Por último un King Tiger intentará hacer lo posible para acabar con nosotros. Ordenando ataques aéreos conseguiremos deshacernos sin problemas de él.



■ Para solicitar ataques aéreos sobre puestos de mortero debes señalar el punto exacto con los prismáticos y disponer de comunicación por radio.



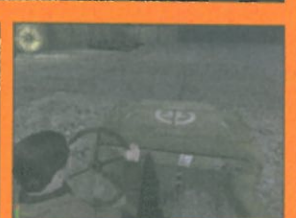
■ Aunque matemos a los artilleros de la playa, otros compañeros les sustituirán. Pero, ¿de dónde salen...?



■ Analiza el lugar de procedencia de los disparos para averiguar la posición de francotiradores.

A lomos de un caballo metálico





EN AQUELLAS MISIONES excepcionales en las que manejemos la ametralladora de un jeep, deberemos valorar diversos factores de manera simultánea. En primer lugar, nuestra posición es vulnerable, pese a la potencia de nuestro fuego. Eso significa, ni más ni menos, que la única manera de evitar resultar herido será disparar primero y apuntar bien. Al disponer de una movilidad de 360 grados, deberemos valorar nuestros objetivos en plena marcha y seleccionar los más inmediatos por importancia o peligro. Si nos persigue un camión cargado con decenas de soldados, deberemos ignorar el fuego de soldados de a pie para priorizar el ataque sobre el vehículo que nos persigue.

POR ÚLTIMO, debemos tener muy presente que no es lo mismo disparar tranquilamente desde un puesto cubierto, que estar usando como locos una ametralladora de gran calibre en movimiento. En este último caso las balas tienden a dispersarse y dificultan la puntería de blancos fijos. Por el contrario, la elevada frecuencia de disparo de estas ametralladoras provoca un efecto de trazas que puede ser manejado como guía visual para apuntar.



MISIÓN 6: REGRESO A SCHMERZEN

▶ **EL BOSQUE DE SIEGFRIED.** A lo largo del frondoso y nevado bosque deberemos localizar y destruir dos puestos antiaéreos responsables del derribo de varios aviones aliados, previa limpieza de alemanes molestos. Dada la cantidad de árboles y lo dificultoso del terreno será bueno que echemos mano de la brújula para localizar nuestros objetivos rápidamente.

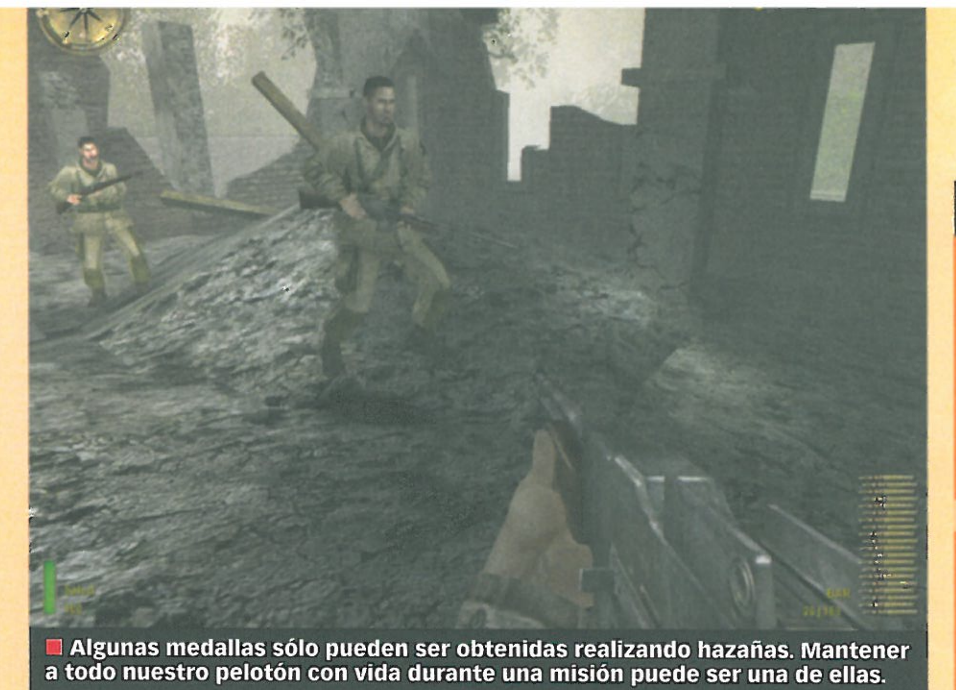
▶ **DIE STURMGEWEHR.** Nuestros objetivos primordiales serán dinamitar el almacén de armas, robar un prototipo de STG44 y los planos de la misma. Para ello, debemos actuar con sigilo, eliminando a los primeros centinelas, para a continuación robar los pasaportes de primer y segundo nivel. Eso nos dará un poco de tiempo antes de que nos descubran. Hay que impedir a toda costa que suene la alarma, y en lo posible, eludir enfrentamientos. Sea como sea, nada evitará que tengamos que vernos las caras con un sinfín de soldados dispuestos a detenernos. ¡A usar tanto la cabeza como el gatillo...!

▶ **BLOQUEO** de comunicaciones. Esta parte es una continuación de la anterior, y por lo tanto seguiremos infiltrados en terreno alemán. Para cumplir nuestros objetivos deberemos llegar hasta los barracones custodiados por dos torres de vigilancia y varios soldados –si utilizamos el rifle desde un balcón podremos barrer a los centinelas sin correr peligro–. Una vez en las instalaciones de radio, colocaremos las seis cargas explosivas en los lugares indicados y adiós a las comunicaciones enemigas. Aislaremos el poblado del exterior, lo que facilitará nuestra incursión en tren. Como anteriormente, resultará impe-

Quiz 4

¿Qué hay que hacer como norma general para evitar ser detectados por los alemanes en misiones de sigilo?

A) Caminar despacio y usar armas silenciadas.
B) Ir SIEMPRE en cuclillas.
C) Matar a los centinelas antes de que den la alarma.



Algunas medallas sólo pueden ser obtenidas realizando hazañas. Mantener a todo nuestro pelotón con vida durante una misión puede ser una de ellas.



Cuando miramos directamente hacia el Sol, los rayos pueden anular nuestro campo de visión.

No podremos saber si un edificio está asegurado hasta que no entremos en él y lo comprobemos.

Las carga el mismo Diablo

LAS ARMAS de la segunda guerra mundial tienen un claro inconveniente frente a los "fantásticos" rifles de plasma de «Quake 3»... ¡¡tardan bastante en recargarse!! Eso significa que cuando agotes tu munición necesitarás unos instantes para quitar el cargador usado, sacar del petate uno nuevo y colocarlo en el arma. Durante ese precioso tiempo quedarás a merced del enemigo y serás completamente vulnerable, a no ser que te escondas tras un muro o busques una posición alejada del fuego hostil. Esta situación puede ser especialmente comprometida cuando agotes las balas de tu rifle de precisión, en cuyo caso tendrás que insertar UNA A UNA las balas de repuesto.

POR ELLO, es muy importante que vigiles constantemente el nivel de munición disponible en cada momento, y en la medida de lo posible, busques lugares poco transitados para revisar el estado de carga de todas tus armas. El rifle M1 Garand no permite cambiar de cargador directamente, así que será recomendable efectuar disparos al aire para forzar una recarga completa. Esto también es aplicable a los enemigos, así que intenta aprovecharlo a tu favor.

CUANDO VAYAS A LOMOS DE UN JEEP, DEBES VALORAR TUS OBJETIVOS EN PLENA MARCHA CON RAPIDEZ, SELECCIONANDO, POR IMPORTANCIA O PELIGRO, LOS MÁS INMEDIATOS

rativo evitar que suene la alarma, y si lo hace, deberemos desactivarla lo antes posible para impedir que lleguen refuerzos. Finalmente, para escapar del enemigo tendremos que atravesar la caseta del comandante y salir por la ventana.

▶ EL EXPRESO DE SCHMERZEN. Atravesando el parque público nevado tendremos que apañárnoslas para llegar hasta la vía del tren. Siguiendo los raíles llegaremos hasta la estación, en la que deberemos anular o eludir las torres de vigía para entrar en una de las casetas y cortar la electricidad. Hecho esto restará localizar la radio en la caseta de la entrada para emitir un comunicado falso a los alemanes, de forma que podamos raptar el tren que nos llevará hasta Schmerzen.

▶ INCURSIÓN EN SCHMERZEN. Esta es nuestra última misión. En cuanto el ferrocarril se detenga, los soldados ranger de nuestro pelotón saldrán en primero lugar, y se irán colocando en el centro de cuatro torres de vigilancia y dos torretas. Para conservar sus vidas (y también la nuestra, claro), tendremos que realizar una precisa, rápida y minuciosa labor con el rifle de francotirador. En principio, podría parecer imposible, dado que los rangers caerán como moscas y los francotiradores enemigos no cesarán de reaparecer, pero si mantenemos el tipo durante un buen rato y acabamos con todos los soldados de reemplazo habremos conseguido asegurar la zona. Nuestro siguiente paso será limpiar la entrada al subterráneo. Tomando la cabeza del pelotón eliminaremos a cuantos enemigos se nos pongan a tiro, para adentrarnos por toda la red de túneles. A través de los diferentes niveles, deberemos, y en este orden, liberar a los prisioneros, colocar las cargas explosivas sobre las tuberías, encontrar la mascarilla antigás del piso inferior, liberar el gas mostaza del sótano y colocar la bomba temporizada. En cuanto hayamos conseguido semejante carambola, todo se vendrá abajo en un mar de explosiones y llamaradas, por lo que tendremos que recordar muy bien el camino de vuelta para no cometer errores. El ascenso será duro, así que la única pista válida para salir con vida será aprenderse la salida de memoria, utilizando múltiples posiciones de salvado de partida. Una vez en el exterior no sólo nos estarán esperando nuestros hombres, sino una inmensa comitiva de soldados alemanes. Si todo ha salido como se esperaba, habremos destruido la base enemiga y nuestra misión bien habrá merecido unas largas vacaciones.

J.M.

Botiquines médicos y munición

EN GENERAL, en cada una de las misiones vamos a disponer de munición más que suficiente como para afrontar las sucesivas oleadas de soldados nazis que saldrán a nuestro encuentro.

SIN EMBARGO, un uso desmedido del gatillo puede dejarnos completamente secos de balas, y eso sí es un problema muy grave. De ahí la importancia de preocuparnos por recoger SIEMPRE las armas de los soldados caídos y rebuscar en las estanterías de todas las habitaciones.

IGUALMENTE, debemos intentar dosificar el uso de botiquines especiales para situaciones de verdadera gravedad, aprovechando los que liberan los soldados al morir para curar pequeñas heridas. De ese modo tendremos más garantías de superar situaciones realmente comprometidas.

Soluciones Quiz

1.A. Inmediatamente son sustituidos por hombres de reemplazo. **2.B.** Agotando todas las balas del cargador. **3.C.** Nos atacarán con una pistola Luger. **4.A.** Caminar despacio y usar armas silenciadas



Empire Earth

Forja tu propio imperio

Sin duda, es éste uno de los juegos de estrategia más difíciles del panorama actual, pues comprende más de 500.000 años de historia y 200 tipos de unidades distintas. Ganar a otros oponentes o incluso al ordenador, es más duro que en títulos similares. A nadie le vendrán mal unos sabios consejos...

Con estas palabras Sun Tsu definió a la perfección lo que era la guerra hace más de 2.500 años: "Una operación militar implica engaño. Aunque seas competente, muéstrate incompetente. Aunque seas efectivo, muéstrate ineficaz". La guerra y, por extensión, los títulos de estrategia, se basan en sorprender y engañar al enemigo, hacer que gaste recursos y llevarle a nuestro terreno, hacer que pelee cuando a nosotros nos interese. Por eso, antes de empezar una partida conviene que dediquemos unos pocos minutos a reflexionar sobre nuestro estilo de juego y el de nuestro/s oponentes. ¿Somos impacientes, o cautelosos? ¿Podemos mantenernos fríos en espera de la mejor ocasión para actuar, o respondemos a las situaciones según nos van llegando? De igual manera, tenemos que plantearnos estas cuestiones sobre aquél contra quien vayamos a jugar. Si es alguien con quien ya lo hemos hecho antes, o si es el ordenador, sólo tendremos que recordar cualquiera de las partidas ya celebradas para saber "de qué pie cojea". Por el contrario, si no lo hemos hecho antes, tendremos que ver sobre la marcha la actitud del rival.

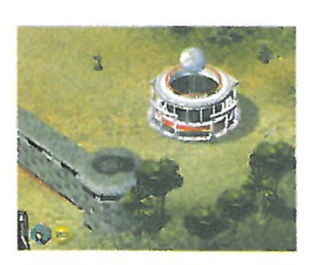


DE DÓNDE PARTIMOS

▶ **EMPIRE EARTH ES UN JUEGO** de estrategia en tiempo en real, como "Warcraft III", "Age of Empires II" o cualquiera de la saga "Command & Conquer". Como todos ellos, se basa en la acumulación de recursos para construir una base, que a su vez nos permita crear un ejército con el que podamos destruir a nuestros adversarios. Así mismo, el juego pone a nuestra disposición tecnologías que mejoran nuestras tropas, personajes especiales poderosos y edificios únicos, del tipo de Maravillas del Mundo, que ofrecen ventajas importantes a nuestra civilización. Pero ahí se quedan las semejanzas. En todo lo demás, el juego de Sierra toma unos derroteros únicos que lo diferencian del resto.

▶ **PARA EMPEZAR, ABARCA** un período temporal mucho mayor, repartido a lo largo de 12 épocas distintas. Cada una de ellas permite construir unas unidades, edificios y tecnologías determinadas. Por otro lado, carece de unidades militares "todoterreno": todas sus tropas son especialmente letales contra ciertos enemigos, y a la vez débiles frente a otras, como en el juego infantil de piedra-papel-tijera. Esto hace imprescindible crear un ejército variado y versátil, que pueda enfrentarse a cualquier eventualidad.

Todo lo anterior provoca a su vez que no sea posible derrotar a un rival en 10 minutos, como sucede en el ya mencionado "Starcraft", y el que una partida pueda llegar a durar unas dos horas. También carece de una estrategia invencible que se pueda aplicar en todos los escenarios. Por muy bueno que sea, el factor suerte influye mucho en "Empire Earth", por lo que inevitablemente cualquier jugador acaba siendo vencido alguna vez. No obstante, si sigues todas nuestras indicaciones y consejos, sumarás más victorias que derrotas, que al fin y al cabo es de lo que se trata. Dicho esto, pasemos a lo que interesa: la creación de la base. Para no empezar la casa por el tejado, hemos escrito esta guía suponiendo que empiezas la partida en la Prehistoria y que avanzas hasta la Nanoedad. No obstante, salvo que se indique lo contrario los consejos son genéricos, y se pueden aplicar a cualquier época en la que estés.



OBTENCIÓN DE RECURSOS

▶ **DEJANDO A UN LADO** las características concretas de cada escenario, empiezas el juego con un capitolio y unos (pocos) ciudadanos. Lo primero que debes hacer es asegurar y tener bien protegido el flujo de la comida y de la madera, pues ambas cosas son, por ahora, los dos recursos que más vas a necesitar en estos primeros momentos. En cuanto tengas comida suficiente para ello, crea un perro y haz que investigue los alrededores de tu base, en busca de otros recursos, como oro o piedra. Mientras tanto, crea más ciudadanos, pero teniendo siempre en cuenta que el nivel de comida te lo permita.

▶ **CUANDO EL PERRO** encuentre un recurso interesante, manda allí a tres o cuatro hombres para que, cuando lleguen, les puedas ordenar que construyan un asentamiento en las cercanías y, una vez hecho,puedan ponerse a trabajar. Es importante que al principio obtengas los recursos lo más lejos posible de tu base, y que reserves los que se encuentren cerca de ésta para cuando la partida se esté más desarrollada. Esta estrategia tiene el valor añadido de que lo primero que atacará el enemigo son esos puestos lo que te dará tiempo suficiente para prepararle un "calido" recibimiento en la base principal.

Obviamente, para que esta estrategia dé un buen resultado, los asentamientos tienen que resistir el mayor tiempo posible, por lo que tendrás que protegerlos. Para llevar a cabo esta protección, lo mejor y más rápido es colocar un par de ▶▶

En partidas multijugador





LAS PARTIDAS multijugador ofrecen el desafío añadido de que hay que derrotar a varios enemigos, lo que requiere un planteamiento un tanto más cuidado. Para empezar, hay que establecer alianzas militares con, al menos, la mitad de los participantes. De esta forma, te asegurarás el no tener que enfrentarte sólo a fuerzas como mínimo dos veces más fuertes que las tuyas. Si no puedes hacerlo, porque los otros prefieren lanzarse a un todos contra todos, adopta una postura defensiva y trata de no pelear. Que tus rivales luchen entre sí y se debiliten, y así podrás acabar con ellos más tarde.

CUANDO ESTABLEZCLAS una alianza, sé fiel a la palabra dada y no las rompas. Recuerda que tus acciones te crean una fama, y que puedes volver a encontrarte mañana al jugador al que traicionas hoy. Sé paciente, e incluso deja que sean ellos los que te traicionen, lo que, antes o después, casi seguro que llegará. El truco está en hacer creer a tu traicionero adversario que te está atacando porque le apetece, y no porque tú lo habías planeado. Un truco para lograrlo es establecer una colonia minera cerca de una base aliada. Pruébalo y verás...

Quiz 1

¿En cuántas épocas se dividen los 500.000 años de historia de Empire Earth?

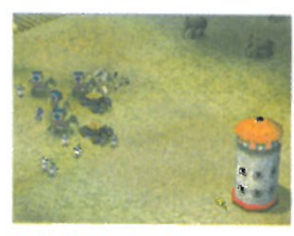
A. Sólo se divide en 17 épocas distintas

B. Se divide en 14 épocas distintas

C. 11 son las épocas, ni más ni menos

torres a su lado, y crear más ciudadanos para que los pueblen y conviertan a estas aldeillas, con el tiempo, en centros de ciudad, e incluso lleguen a crear nuevos capitolios... Ya habrá más tarde para colocar unidades militares que los defiendan.

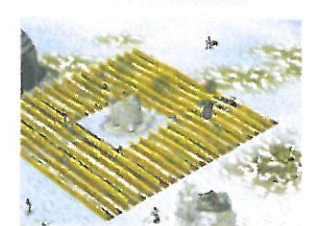
▶ **SIGUE EXPLORANDO** con el perro, e irás desvelando el mapeado del juego. De hecho, si ves que andas bien de comida puedes crear más, con lo que explorarás el mapa más deprisa. No tengas reparos en gastar en estos animales ahora, ya que te permitirán descubrir donde están los los recursos o los enemigos, así como conocer la ubicación de tu ciudad en el mundo. Lo peor que te puede suceder es que te encuentres en el centro, pues eso significará que tus rivales te van a tratar como a la loncha de queso de un sándwich: te atacarán por todos los lados a la vez. Por eso, si la partida todavía no se encuentra muy desarrollada, puedes intentar trasladar tu base a una posición más favorable, defensivamente hablando. Si no es posible el traslado, tendrás que armarte de coraje... y paciencia, para defenderla lo mejor que puedas. En este caso, construye torres y avanza tecnológicamente lo más rápido posible para poder edificar cuanto antes un muro de protección.



LADILLO 3: CONSTRUCCIÓN DE LA BASE

▶ **UNA VEZ ASEGURADO** un flujo constante de recursos y lograda una posición más o menos estable, les la hora de centrarse en la construcción del campamento. El capitolio es su corazón , por lo que debe ser protegido a toda costa. Para ello, coloca a su lado un templo, una universidad y unas cuantas torres. El templo te protegerá de desastres invocados por los profetas enemigos, y la universidad impedirá que sus sacerdotes conviertan a las unidades que tengas destinadas en sus cercanías. Más adelante, cuando llegues a la edad de cobre, construye también a su lado un hospital. Así tendrás un sitio en el que sanar a tus unidades militares tras las batallas, y en el que estarán a salvo de cualquier ataque enemigo. Igualmente, la unión de los tres factores te permitirá instalar un cuerpo de ejército para proteger el capitolio "a muerte". Pero a ser posible, no debes dejar que esto suceda jamás: por muy protegido que esté, un conflicto junto al capitolio puede dañarlo, así que hay que luchar lejos de él. En fin, que lo mejor es un buen muro.

▶ **HAZTE INA IDEA** aproximada del tamaño que deseas que tenga tu base, y edifica una muralla en torno a ese perímetro. Ya tendrás luego tiempo de llenar el espacio libre con instalaciones secundarias, como los graneros o los barracones. Intercala, eso sí, cada cierta distancia torres que ofrezcan defensa a tus fortificaciones de los ataques de las máquinas de asedio, y en el futuro de los posibles ataques aéreos. Pon muchas torres, pues éstas son bastante débiles, si comparamos con otros juegos. Si a las torres le añades unas cuantas unidades militares a lo largo del asentamiento, harás que sea muy difícil entrar a tu base.



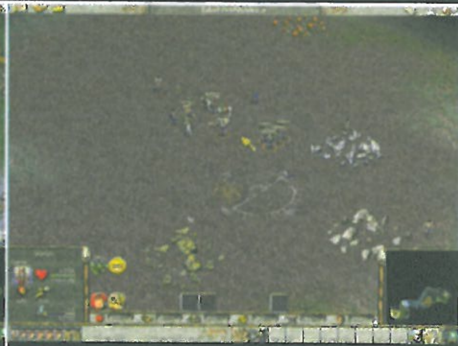
▶ **EN TODO CASO,** si te sobra espacio y recursos y lo que buscas es seguridad, puedes construir una segunda muralla exterior, más alejada de la primera, que realice las veces de filtro. Siempre que puedas, protege estos edificios secundarios de los ataques de los profetas enemigos, con templos y uni-



Los bombarderos atómicos devastan amplias porciones de una base con un solo ataque, por lo que en cuanto podamos, es preciso construir antiaéreos.



Según cumplimos los objetivos de una campaña, ganamos puntos con los que mejorar nuestra civilización.



Construye asentamientos cerca de las minas para así tardar menos tiempo en recolectar los recursos.

AUNQUE EL PESO FUERTE RECAE SOBRE LAS UNIDADES TERRESTRES EN CASI TODAS LAS BATALLAS, LAS AÉREAS Y MARÍTIMAS PUEDEN AYUDARNOS A VENCER MUCHAS DE ELLAS

Defiende tu base

ELIMINA A LOS ANIMALES: Cerca de las bases siempre suele haber animales como hipopótamos o elefantes, que pueden llegar a herir a tus ciudadano si pasan demasiado cerca de ellos. Aunque puedes cazarlos para usar su carne como alimento, una vez tienes el granero ya no es necesario. Elimínalos con tus tropas para evitar su amenaza.

EL PUNTO DE REUNIÓN, ALEJADO: Selecciona una colina o un punto cuyo acceso sea lo más sencillo posible, a medio camino entre tu base y la enemiga. Será ese un estupendo punto de reunión, uno de tus cuarteles, así que puedes ordenar su construcción a cuatro o cinco soldados.

HOSTIGA A LA BASE ENEMIGA: En cuanto descubras su ubicación, ataca a las instalaciones enemigas. Lo normal es que tu fuerza sea incapaz de dañarlas seriamente, pero si logras enfurecer a tu adversario, provocarás que envíe a defender su base las mismas unidades que estuviera preparando para atacar tu base. Juega con él al ratón y al gato, ganando de esta manera tiempo para reforzar tu propio campamento. Un consejo: si ves que no te ataca, empieza a disparar a los ciudadanos de sus minas. Verás qué pronto captas su atención.

Quiz 2

¿Hay alguna forma de impedir que un sacerdote convierta a las unidades?

A. Sí, atacarle en masa con más de tres unidades al tiempo

B. Sí, dejarlas cerca de un templo: éste neutraliza sus efectos

C. No, hay que ponerlos fuera de su alcance.



Cada civilización tiene unas mejoras que la distinguen de las demás, pero si ninguna te convence puedes crear una nueva que se amolde a tus gustos.





Si atacas siempre con superioridad numérica y coordinando los ataques, causarás el mayor daño posible.



Todas las unidades son débiles ante el ataques de algunas otras. Ten esto muy en cuenta antes de atacar.

Actualiza tus unidades

Aunque los puntos de civilización también influyen, la mejora de las unidades depende sobre todo de la actualización tecnológica. Está, a su vez, viene dada por la época y la estrategia que se vaya a seguir. Con todo, hay unas mejoras generales:

UNIDADES A DISTANCIA: Mejora rápidamente su alcance. Cuanto más lejos lleguen antes podrán dañar a las unidades enemigas, o incluso erradicarlas, antes de que ellas puedan atacarlas.

UNIDADES CUERPO A CUERPO: Mejora su salud y combínala además con velocidad y con armadura, para que puedan desplazarse más rápidamente y para que resistan más daño.

CABALLERÍA: Según el tipo que estés utilizando. Si empleas caballería con ataques a distancia, incrementa su alcance y su daño. Si vas a usar caballería pesada, céntrate en armadura y salud.

TANQUES: Si tu táctica es más defensiva, eleva su velocidad, alcance y ataque. Si eres más ofensivo, mejora entonces su velocidad y su salud.

HELICÓPTEROS: No olvides que los helicópteros carecen de tiempo de vuelo, así que puedes destinar todos sus puntos a rango y ataque.

AVIONES: Con los bombarderos escoge daño extra, tiempo de vuelo y salud. No te preocupes por la velocidad, pues ya son una unidad muy rápida. Ésta resérvala para los cazas, e incrementa su ataque.

¿Para qué son las Maravillas?





Son sólo seis, pero muy útiles. Constrúyelas en cuanto puedas, pues te ofrecerán bonificaciones:

TORRE DE BABILONIA: Permite a los sacerdotes convertir a varios enemigos al mismo tiempo.

PUERTA DE ISTAR: Para los que jueguen a la defensiva, duplica los puntos de golpe de las puertas y muros de cualquier base que construyas.

TEMPLO DE ZEUS: Una maravilla de posesión imprescindible. Cualquier ciudadano de la civilización que lo posea puede curarse solo, sin necesidad alguna de acercarse a un hospital.

BIBLIOTECA DE ALEJANDRÍA: Su construcción revela todos los edificios enemigos en el mapa.

FARO DE FAROS: Muestra todos los océanos, lagos y canales del mapa, así como de las unidades que haya en ellos, en una extensa zona.

COLISEO: Permite redistribuir la población de las civilizaciones, aumentando el límite máximo.

versidades. Esto es imperativo en el caso de las Maravillas, pues son edificios tan determinantes como difíciles de construir. Por último, con tiempo y recursos, puedes crear una segunda base alejada de la primera, que servirá de apoyo logístico y obligará a las fuerzas enemigas a dividirse.



PREPARANDO LA DEFENSA

▶ **YA TIENES LA BASE** bien planificicada por lo que ha llegado el momento crucial de construir y preparar a un buen ejército. Como en cualquier juego de estrategia que se precie, tener una economía saneada y potente es un requisito absolutamente indispensable para crear un ejército. Dado el sistema "Piedra-Papel-Tijera" que adoptan las batallas en este juego, es impensable crear un ejército compacto, con tan solo uno o dos tipos de unidades diferentes. En el caso de hacerlo, estaríamos expuestos a que un enemigo pudiera acabar con todo nuestro ejército utilizando un contingente mucho menor que el nuestro. En "Empire Earth" la creación de unidades es un tanto lenta y costosa, por lo que cada pérdida en el campo de batalla se nota. Así una batalla sangrienta en la que tengamos muchas bajas puede perjudicarnos a la larga, aunque hayamos sido nosotros los vencedores. Por eso, lo mejor es crear contingentes variados, en los que haya distintos tipos de tropa, y cada vez que salgan de una batalla llevarlos a las cercanías de un hospital.

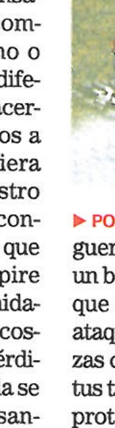
Quiz 3

¿Las unidades militares tienen siempre la misma fuerza?

A. No, como en piedra-papel-tijera son más fuertes contra algunas y más débiles contra otras

B. Sí, tienen siempre unos valores constantes

C. No, pierden fuerza según reciben daños





▶ **POR NORMA GENERAL,** en la guerra, la mejor defensa es un buen ataque; pero no hay que confundir esto con un ataque "apresurado". Si lanzas contra el enemigo todas tus tropas y dejas la base sin protección, le estarás "invitando" a que envíe las suyas contra tu base para destruirla. En el caso de que tu rival sólo disponga de un ejército, ante esta situación te encontrarás en la disyuntiva de interrumpir el ataque para defender tu base, o arrasaros los campamentos el uno al otro. Y entenderás que cual- ▶▶

quiera de las opciones será mala para ti. Pero si además se da el caso de que tu rival haya dejado unas cuantas unidades protegiendo su campamento, podrá eliminar tu base impunemente mientras defiende la suya, y retroceder cuando termine con tu base para atacarte por la retaguardia. ¡Una verdadera catástrofe!

Quiz 4

Tener dos frentes abiertos sirve para...

A. Debilitar nuestra economía y hacernos más débiles ante los ataques enemigos

B. Aumentar el territorio obtener más recursos

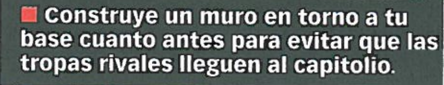
C. Subir la veteranía de las tropas al pelear más



▶ **ASÍ LAS COSAS,** empezarás tú también a caer en la cuenta de lo importante que va a ser crear dos ejércitos diferentes, uno que se encargue de la defensa de nuestros asentamientos, y otro preparado para lanzar el ataque. Como lo mejor es realizar las cosas siguiendo un orden, el primer ejército que tienes que crear es el defensivo, ya que de él dependerá la integridad de la base. Su composición exacta va a depender de la época en la que te encuentres y de las unidades que utilice tu adversario, pero lo mejor será que siempre te asegures de que se encuentra formado por un mínimo de 30 unidades, y de que abarca todas las clases disponibles.

▶ **SI DURANTE SU CREACIÓN** piensas que es posible sufrir un ataque enemigo, destina a seis de las más rápidas para que lo distraigan. Ataca uno de sus asentamientos o déjate caer cerca de su base. En los esfuerzos de tu enemigo por acabar con esta amenaza, más psicológica que real, destinará tropas para acabar con ella, procurándote a ti un tiempo precioso. Para ganar más, mueve este pequeño contingente de un lado a otro, haciendo imposible que lo acierten. Recuerda que tu objetivo es distraer al rival, no causarle bajas. Eso, ya llegará más adelante.

■ Sin recursos no se puede construir. Puedes apostar unidades antipersonales cerca de las minas enemigas y acabar con sus ciudadanos. Así los arruinarás.



■ Construye un muro en torno a tu base cuanto antes para evitar que las tropas rivales lleguen al capitolio.

■ Utiliza las unidades marítimas únicamente en los mapeados en los que haya abundancia de océanos.

PASANDO A LA OFENSIVA

▶ **CUANDO TERMINES** de crear la tropa defensiva, podrás ocuparte de tu fuerza ofensiva, o mejor dicho de la primera fuerza ofensiva. Por lo general es imposible acabar con un emplazamiento enemigo mediano de un solo ataque, así que mejor no intentarlo. Es mejor atacar a oleadas, "minando" sus fuerzas y acabando con sus defensas al caer sobre un solo punto. Crea primero una fuerza media, con unas 15 ó 20 unidades, con todas las clases disponibles de la época en la que estés. Para ganar tiempo puedes utilizar las supervivientes de las que usaras antes para distraer al enemigo. Una vez disponibles, ve hacia la base enemiga, y busca el punto peor defendido de la empalizada, (normalmente, la parte trasera).Entonces, lanza tu ataque: empieza por las torres y, cuando termines, céntrate en el muro. Cuando éste caiga a ocúpate de los edificios, hasta que lleguen las unidades defensoras.

▶ **FÍJATE EN SU COMPOSICIÓN,** en su número y, también, en su actitud; estudia también cómo responden tus tropas. Con base en todo eso, comienza a construir una fuerza de 30 unidades especialmente apta para eliminar a los defensores. Mándala al mismo punto y prosigue el ataque, pero esta vez empieza por las unidades. Con-

Quiz 5

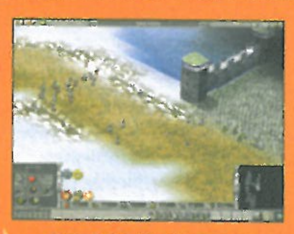
Para ganar tiempo al crear unidades...

A. Pide una tregua a tus enemigos y ármate

B. Crea una fuerza de distracción que ataque a tu rival y lo distraiga

C. Págale tributo para que no te ataque y alíate con otro jugador para atacar

Puntos de civilización







ESTOS PUNTOS de civilización se asignan al principio de cada partida en los juegos multijugador y en el editor de escenarios, y en las campañas según realizas determinadas tareas, en el modo individual. Se dividen en tres categorías: bonificaciones económicas generales, bonificaciones de edificio y de unidades, dependiendo de a quien afecte. Estos puntos personalizan y mejoran tu civilización con respecto a las demás. Según la época en la que comiences escogerás unos u otros, pero una buena elección es la de incrementar la velocidad de creación de los ciudadanos, su resistencia a la conversión y la mejora de daño.

COMO NO TENDRÁS puntos para mejorar todo lo que te gustaría, deberás escoger muy cuidadosamente las unidades que vayas a mejorar. Por ejemplo, si das comienzo la partida en la Edad Media y seleccionas como mejora que los tanques de la Edad Moderna sean más destructivos, te arriesgas bastante a ser borrado del mapa siglos antes de que tu tecnología pueda llegar a desarrollarlos. De igual manera, si asignas la mejora a una unidad temprana, que acabará siendo sustituida muy pronto, apenas te será de utilidad y al final te habrás quedado en una situación de inferioridad con respecto de los rivales.



Tu ejército debe incluir unidades de todo tipo, pero sobre todo máquinas de asedio, ya que si no, tardarás demasiado tiempo en acabar con los muros.

Tras una dura batalla lleva tu ejército al lado de un hospital para que se puedan curar sus heridas.

Usa los héroes sólo cuando estés sobrado de recursos. Son unidades muy caras, y difíciles de construir.

¿Callejón sin salida?

A LA HORA DE ATACAR con grandes contingentes de unidades, lo más habitual es ir seleccionándolas a golpe de ratón, creando un grupo heterogéneo que se lanza contra el enemigo. Este procedimiento tiene el inconveniente de que es bastante complicado controlar a las unidades específicas dentro de ese grupo, haciéndose una labor imposible el responder rápidamente a las situaciones de peligro repentinas. Por eso, la mejor forma de dirigir un ejército de este tipo es dividirlo en subgrupos un poco más pequeños, e ir asignándoles una tecla de control a cada uno de esos subgrupos.

CONFIAR EN LOS HÉROES es buena táctica, pues sin duda son las unidades más poderosas de todo el juego; pero ni mucho menos son invencibles. Todos ellos tienen un elevado coste de recursos, que es mejor emplearlo en construir unidades normales. Al fin y al cabo, la unión hace la fuerza, y 10 guardianes con rifle láser siempre serán más peligrosos, baratos y fáciles de construir que el cyborg Molotov. Los héroes son una unidad casi ornamental, que sólo debes utilizar de apoyo y en las fases finales de la partida, cuando te sobren los recursos.

LA MEJOR DEFENSA ES UN BUEN ATAQUE, PERO NO CONFUNDAS ESTO CON UN ATAQUE APRESURADO. Y LO QUE EN NING'UN CASO DEBES HACER ES ABRIR MÁS DE UN FRENTE A LA VEZ

forme vayan cayendo, ataca a los edificios. Empieza destruyendo los defensivos, y luego ocúpate de los especiales, como los templos o las universidades. Si te encuentras en la época moderna y dispones de bombarderos, elimina los antiaéreos para poder lanzar ataques atómicos sobre la base.

Si no es el caso, ve con tus fuerzas de tierra a por el capitolio, usando el poder de un profeta para acelerar el proceso. Si el combate está siendo muy duro, retírate antes de que tu fuerza sea exterminada por completo. Recuerda que crear unidades es un proceso costoso y lento, y siempre será mejor que repares las unidades que puedas, reemplazando tan solo las unidades totalmente destruidas, que tener que empezar desde cero.



▶ **LO QUE BAJO NINGÚN CONCEPTO** debes hacer es abrir más de un frente a la vez. Esto implica que jamás debes atacar a más de un objetivo, intentar dominar un territorio demasiado amplio ni enfrentarte a dos rivales al tiempo. Ni siquiera aunque tengas un héroe dirigiendo tu ejército.

Dividir tu ejército así sólo te llevará a la ruina económica e irremediablemente provocará que sufras una derrota en un plazo más o menos largo.

También debes tener en cuenta que aunque el peso fuerte de las batallas recae sobre el ejército de tierra, las unidades aéreas y marítimas pueden ser de gran ayuda para vencer las batallas. Sobre todo, las aéreas, ya que disponen de un mayor alcance y pueden llegar a más sitios que los barcos. De hecho, la eficacia de las marítimas es muy limitada, por lo que no deberías utilizarlas salvo en los escenarios con excesiva agua, o aquellos en los que las bases rivales estén cerca de la costa.

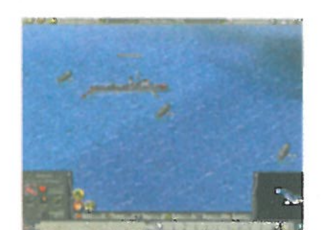
Quiz 6

Los animales salvajes cerca de la base...

A. Son inofensivos. No te harán ningún daño

B. Se pueden domesticar y usarlos en el ejército

C. Pueden llegar a atacar a tus ciudadanos si pasan cerca. Evítalo acabando con ellos



▶ **SOBRE LAS FUERZAS AÉREAS,** te diremos que se dividen en cazas, bombarderos y helicópteros. Los primeros son muy rápidos, ideales para tácticas tipo "pega y corre". Con todo, su principal utilidad es la defensa de bombarderos. Este último tipo de aeronave puede realizar ataques devastadores sobre las unidades terrestres así como sobre las edificaciones, sobre todo tras desarrollar la bomba atómica. Lamentablemente son muy vulnerables a los ataques de las armas antiaéreas y a los de los cazas enemigos, por lo que, para protegerlos, deberás acompañarlos tú también de varios cazas.

Para encargarte de las armas antiaéreas usa tropas de tierra, ya que así las destruirás rápidamente. Bajo ningún concepto se te ocurra atacar una base protegida con antiaéreos con una oleada de naves. Los antiaéreos no sólo les hacen gran daño, sino que se centran primero en los bombarderos y luego en los cazas.

Los helicópteros, por su parte, son las unidades mejor dotadas para realizar ataques aire –tierra, ya que a diferencia del resto de las aéreas carece de tiempo de vuelo, y tienen una gran potencia de fuego. Utilízalos para despejar el camino a tus tropas de tierra de fuerzas enemigas cuando vayas a atacar una base.

J.D.M.

Soluciones Quiz

1. B. Se divide en 14 épocas distintas.
2. B. Sí, dejarlas cerca de un templo: éste neutraliza sus efectos.
3. A. No, como en piedra-papel-tijera son más fuertes contra algunas y más débiles contra otras.
4. A. Debilitar nuestra economía y hacernos más débiles ante los ataques enemigos.
5. B. Crea una fuerza de distracción que ataque a tu rival y lo distraiga.
6. C. Pueden llegar a atacar a tus ciudadanos si pasan cerca. Evítalo acabando con ellos.

ESTO TIENE TRUCO

¿Problemas? ¿Fases imposibles? ¿Enemigos demasiado duros? Si buscas soluciones improbables para los juegos más difíciles, usa un "camino alternativo" y utiliza las pequeñas ayudas, trucos y secretos que te ofrecemos aquí...

4x4 Evolution 2

Millón de dólares

Empieza una carrera del modo Career y teclea "goldfinger". Después de oir el ruido, teclea "givememoneyordie" y obtendrás un millón de dólares para tu partida en modo Career.

Entrar a formar parte de un equipo

Utiliza un editor de texto para abrir el archivo "metal.ini" en la carpeta del juego. Busca la línea "Team=none" y reemplaza "none" con el nombre del equipo deseado (p. ej. "Team=Sakurai") y guarda los cambios. Ahora tendrás acceso a los coches específicos del equipo en cuestión.

Cambiar el color del coche sin vender el vehículo

¿Cansado del color de la carrocería? ¿Tu coche te gusta mucho pero ese rosa fucsia no te atrae demasiado? Primero ve al menú de multijugador y empieza una partida LAN eligiendo ser el huésped. En la configuración de la partida multijugador, sube a la barra de la parte superior de la pantalla y elige el perfil de jugador con el vehículo que quieres cambiar de color. Selecciona el vehículo y, junto a él, habrá un menú de selección de color. Elige, sal del multijugador y entra en Career. El color seleccionado se mantendrá en tu vehículo sin venderlo.



Age of Empires 2: Age of Kings

Ayudas múltiples

Además de los ya famosos trucos de este juego, puedes iniciar el juego con estas cadenas de texto en la línea de parámetros. Para hacerlo, pulsa en las propiedades del icono de arranque del juego y añade cualquiera de los parámetros al final de la línea en el campo Destino.

Por ejemplo:
C:\Archivos de programa\Age of Empires II\EMPIRES2.EXE 800
(donde 800 es el parámetro)



800: la resolución del juego se queda en 800 x 600 pixels.
1024: la resolución del juego se queda en 1024 x 768 pixels.
1280: La resolución del juego se queda en 1280 x 1024 pixels. Cuidado porque aquí es mucho más difícil leer los textos, aunque se ve mejor.
Autompsave: Este comando hace que se salve el juego automáticamente cada 5 minutos (más o menos).
Mfill: Arregla algunos problemas de zonas negras y líneas no deseadas que aparecen con ciertas configuraciones gráficas.
Msync: Arregla problemas en ciertas configuraciones de SoundBlaster AWE.
NoMusic: Apaga toda la música. A jugar sin ruidos.
NormalMouse: Reemplaza el puntero por el de Windows.
NoSound: Apaga todos los sonidos excepto los de las escenas animadas.

Muchos campesinos

Este consejo es aplicable tanto para el juego como para su ampliación: El uso de un elevado número de campesinos es la llave de la victoria. Crea todos los que puedas y desarrolla las defensas más sólidas para tu ciudad para soportar los ataques ocasionales de los enemigos. En el momento en que tengas un enorme número de recursos acumulados, líbrate de los trabajadores con la opción de sacrificio y prepara un poderoso ejército. Y recuerda: a más campesinos, más recursos, a más recursos mayor avance, a mayor avance mayor potencial.

Códigos

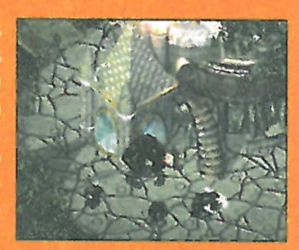
Si quieres ser un monarca que no vea peligrar su corona, pulsa la tecla de retorno e introduce alguno de los siguientes comandos que te permitirán llevar a cabo las acciones especificadas a continuación:
AEGIS: termina la construcción de las instalzaciones que estés creando inmediatamente.
CHEESE STEAK JIMMY'S: donación de 1.000 unidades de alimento.
HOW DO YOU TURN THIS ON: conduce un deportivo de ensueño por los caminos de tu feudo sin miedo a las multas... ¡Es el futuro!
I R WINNER: Proclámate vencedor por decreto.
NATURAL WONDERS: Pasa a controlar las unidades asilvestradas. La rebelión de las bestias. ¡A por ellos!



El Megatruco

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal

Los bombachos maravillosos



Si consigues juntar los bombachos (calzoncillos de oro, plata y bronce) en «Throne of Bhaal» y vas a la ciudad de Amkezhrám, un enano los une (el enano está donde se venden pergaminos) y te da varios objetos increíbles:

-El mejor es, y ¡sujetaos a algo!, una armadura 10 que te convierte en un gólem de diamantina con lo que ¡¡eres inmune a toda magia!!
-Un gran cetro metálico, que es una ballesta especial.
-Las cargas de la ballesta (infinitas), que una es munición de pulso, otra munición abrasadora y la última son granadas fragmentadoras que tiran bolas mágicas cada segundo o llamaradas (guau).

Pero si no queréis entreteneros en pasaros todo otra vez, tan sólo escribid en la consola:
CLUAConsole:CreateItem ("sectre05"); para la armadura. ("sectre01"); para la ballesta. ("sectre02");("sectre03");("sectre04"); para las cargas de la ballesta. Y para los bombachos: ("misc47");("misc5o");("misccb");
Escribir todo correctamente con comillas, punto y coma, etc. El único inconveniente es que se necesita tener la expansión «Throne of Bhaal» instalada. ¡No hagáis muchas trampas, que merece la pena jugarla entera!
Nota: No olvidéis que para escribir el truco primero hay que activar el "modo cheats" en el fichero baldur.ini

Age of Wonders 2

Códigos

Durante el juego, teclea CTRL+Mays+C (un sonido confirmará que se ha hecho correctamente). Introduce uno de los siguientes códigos para activar el truco en cuestión (NOTA: los códigos no funcionan entre las fases de Fuego y Vida).
Gold - 1000 de oro
Mana - 1000 de mana
Spells -hechizos gratis
Research - descubiertos todos los hechizos
Win - nivel actual completado
Lose - nivel actual perdido
Freemove - movimiento libre
Towns - ver todas las ciudades en el mapa actual
Explore - exploración del mapa entero
Fog - Niebla
Instantprod - Producción instantánea



Instantres - investigación instantánea
AI - Inteligencia artificial de tu jugador
Cityspy - espionaje en ciudades enemigas
Upgradehero - mejorar héroe
Emergehero - invocar hechizo de héroe. Si hay un héroe disponible, aparecerá en el hexágono de encima del Mago Principal

Aliens Vs Predator
Inmune a bichos

Durante el juego pulsa la tecla "Enter" y teclea "<cheat> " (incluyendo el espacio después de la palabra <cheat>), seguido de uno de los siguientes códigos y pulsando la tecla "Enter" para activar el código correspondiente:

CÓDIGO / RESULTADO
Mpcanthurtme / Modo Dios
Mpschuckit / Añadir armamento y municiones
Mpsmithy / Armadura completa
Mpkohler / Toda la munición
Mpbeamme / Mueve al jugador al principio del nivel
Mpsixthsense / Sin Clipping
Mpicu / Vista en tercera persona
Mptachometer / Mostrar información sobre velocidad
Mpsizeme / Mostrar información del tamaño



Aquanox
Modo trucos

Primero es necesario modificar la línea de comandos para ejecutar el juego: haz clic en propiedades del acceso directo y en el destino del enlace añade un espacio y Redrum Stendek. Pulsa aceptar, ejecuta el juego y pulsa cualquiera de las siguientes teclas para activar los trucos:
F7 - Invencibilidad
F8 - Invisivilidad
F10 - Misión completada automáticamente
F11 - Misión completada manualmente
F12- Misión fallida

Jugar con cualquier nave

Para ejecutar el truco es necesario editar el archivo Player_Start ubicado en la carpeta Aquanox\Dat, y encontrar una línea que dice "Ship=1". Ahora puedes cambiar el 1 por cualquiera de los números siguientes y obtener la nave que desees:
2 - Drowsy Maggie
3 - Avenger
4 - Tiburon
5 - Skipjack
6 - Vortex
7 - Succabus 2
8 - Voodoo Breath
9 - Phobo Caster

Empezar con muchos créditos

Repite el procedimiento del truco anterior (editar el archivo Player_Start en Aquanox\Dat) y localiza la línea que dice "Credits=240". Cambia el 240 al número que quieras, hasta 9999999 (7 nueves, por si te has perdido).



Army Men: RTS
El rey del plástico

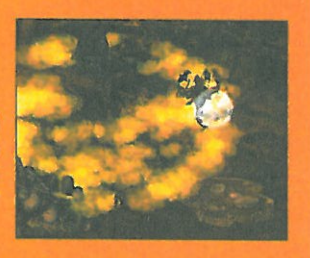
¿Quieres ver cómo tu ejercito de soldaditos juega con ventaja sin tener que recurrir a un "Todo a 100"? Utiliza el comando **"zap me"** para recibir 2.000 unidades adicionales de electricidad, y "fantastic plastic" para disfrutar de 5.000 de plástico.



El Megatruco

Championship Manager 2
Contratar gratis a un jugador

Elige a un jugador en el que estés interesado hazle una oferta dos veces por encima de su verdadero valor, esto hará que acepte la oferta. Entonces cambia tu oferta, elige oferta libre y pulsa a cancelar. Ahora, si el jugador acepta ir a tu equipo irá totalmente gratis.



Ser seleccionador

Cuando empieces a jugar elige un equipo nacional que entrenar. Cuando se te pida un nombre de entrenador introduce, dependiendo del país, el nombre del entrenador correspondiente (para Portugal escribe Artur Jorge, para Inglaterra Terry Venables, etc...). Aquí van los nombres: Terry Venables: Inglaterra. Craig Brown: Escocia. Bobby Gould: Gales. Mick McCarthy: Irlanda. Bryan Hamilton: Irlanda del Norte. Artur Jorge: Portugal. Arrigo Sacchi: Italia. Javier Clemente: España (sí, sí, no es Camacho...).

Battle of Britain
Mejora tus armas

Escribe alguno de los siguientes códigos que enumeramos a continuación para conseguir los resultados que se especifican en la columna de Resultado:

CÓDIGO / RESULTADO
sea hawk / Más vida
fastfire / Disparo rápido
byby / Misiles que buscan su objetivo de forma automática
firefest / Lanzallamas de larga distancia
aaa / Torretas aire-aire

Battle Realms
Destruir edificios

Si quieres destruir un edificio enemigo instantáneamente no tienes más que seleccionarlo y luego pulsar la combinación de teclas **Ctrl +D.** Así de sencillo y práctico.



Cortar árboles

Puedes cortar los árboles si te molestan según tu posición o deseas un poco más de cobertura; para ello haz que tus héroes los ataquen mediante el botón de forzar el ataque. Después de pulsar el botón de ataque pulsa sobre la cepa del árbol que desees eliminar hasta que consigas el cursor con forma de espada, es una manera muy útil de ganar visibilidad y de esquivar con facilidad las flechas.



Conseguir puntos Yin

Si juegas con el Clan Loto basta con que convoques una unidad Lythis para que ataque un árbol –después de cerciorarte de que no haya naturalistas cerca–

Si juegas como miembro del Clan Serpiente, entrena un Ronin en el uso de la Espada Yin. Cuando haya terminado su formación intensiva, envíale a que practique con un árbol (¿se puede saber qué les han hecho los árboles a los chicos del equipo de Liquid Entertainment?).

Hermanos ilimitados

Sigue los siguientes pasos -Clan del Loto-
1 - Construye la Cripta de los Hermanos tan pronto como puedas y entrena a los 3 Hermanos (puedes usar la granja Yin para hacerlo incluso más sencillo)
2 - Construye 3 torres de vigilancia y coloca en ellas a los 3 Hermanos
3 - Destruye tu Cripta de los Hermanos (CTRL+D 2 veces) y vuélvela a construir, creando a los 3 Hermanos de nuevo
4 - Saca a los antiguos Hermanos de las torres y pon a los nuevos Hermanos
5 - Repite el proceso



Black & White
Curiosidades

Dominio total: Tira a los ciudadanos al mar hasta que el pueblo enemigo se alíe contigo. (Nota: esto te convertirá en demonio).
Haz que tu criatura sea mayor: deja toda la noche el ordenador encendido con «Black & White» ejecutado. Dale a tu criatura total libertad y crecerá. (Nota: dependiendo del comportamiento que le hayas enseñado la criatura, será buena o mala).
Vértigo para el demonio: comienza el tutorial y cuando tu conciencia deje de hablar. Mueve el cursor en círculos y tu cabecita se pondrá a girar.



Black & White: Creature Isle

Rescate del oso de Nazzel

Para completar fácilmente y rápidamente esta misión, sólo tienes que tomar el pueblo japonés, moviendo tu criatura cerca de los perros y lanzando un milagro de teletransporte cerca de la criatura y del oso. Después, dile a tu criatura que vaya a través del teletransporte y destroce el molino al que el oso está atado. Sencillito.

Guantes del poder

En en dojo, haz que tu criatura luche contra cada una de las demás por lo menos una vez. Una seta azul crecerá bajo la efigie de aquellos los que hayas vencido. Tras vencerlos a todos, Naxo el rinoceronte aparecerá y le dará a tu criatura los Guantes del Poder.

Criatura pequeña

Cuando obtengas a tu pequeño yo (la criatura de tu criatura), utilízalo en combate. Tenlo cerca y hazle aprender los hechizos Relámpago y Bola de Fuego. Los lanzará contra tu oponente de vez en cuando, y también te curará si tiene la oportunidad. Además, también puede aprender el Mega Rayo, que te ayudará a destruir más rápidamente los pueblos de tus enemigos.



Blade Runner

Muchos créditos

Para conseguir dinero infinito en este magnífico juego sigue cuidadosamente estos pasos:

Empieza la partida eligiendo el nivel Fácil.
Cuando McCoy se detenga justo delante de la tienda de animales del comienzo (Animales Runciter), reinicia el juego en nivel fácil de nuevo.
Ahora tendrás dinero infinito. Puedes comprobarlo accediendo a la pantalla del menú y mirando en el lado donde se encuentra el indicador de dinero, estará a infinito. ¡Dinero del futuro!

Blood Omen 2

Invulnerable

En el directorio de instalación de «Blood Omen 2» debes de buscar una carpeta llamada **DATA,** en su interior encontrarás un archivo llamado **game.erg** (recuerda hacer una copia de seguridad antes de modificarlo). Ábrelo con el Bloc de notas.
En este archivo busca la cadena: "-BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1
Lo único que tienes que hacer es borrar el -, dejando la línea así: "BO2 Kain Debug Flags\kain's invulnerable"=1



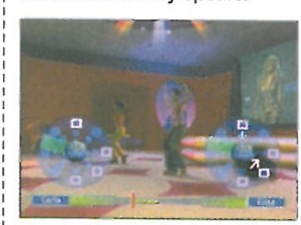
Britney's dance beat

Video "baby one more time"

Será necesario obtener al menos 9999 puntos en el modo "Audition"

Jugar como britney

Completa el modo "Audition" y ve al modo "Practice". Tendrás a Britney Spears.



Casino tycoon

Hipervelocidad

Durante el juego, mantén pulsado CTRL+Mays+W
Si encima quieres conseguir ¡DINERO GRATIS! no tienes más que teclear CATDADDY y luego pulsar la tecla + en el teclado numérico. ¡A ganar!



Command & Conquer: Renegade

Extras en multijugador

Es posible activar algunos extras divertidos en el modo multijugador pulsando F8 y tecleando "extras fnkqrrm" (o "extras quantifigon" en la versión sin parches). Aparecerá un mensaje diciendo "Extras ENABLED!". Ahora mantén pulsada la tecla ALT mientras haces clic en los botones de personaje o vehículo para hacer aparecer los extras (aunque no aparezcan en los botones). Alguno personajes especiales NOD ganan vida al acercarse al Tiberium o son alcanzados por armas basadas en él.

Tiempo de escaramuza infinito

Utiliza un editor de texto para abrir el archivo "svcfg_skirmish.ini" de la carpeta westwood\renegade\data. Ahora simplemente cambia el valor de "game-time" a cero.



Championship manager 2001/2002

Manejar equipo internacional

Si quieres manejar un equipo internacional sin habértelo ganado, ve a Añadir Manager, escoge un club, haz clic en Competiciones en la barra del menú de la izquierda y ve a Internacional - Rankings Mundiales. Escoge el país y luego haz clic en "Tomar Control del Equipo".

Vender jugadores por más dinero

Cuando alguien acuda con una oferta por uno de tus jugadores, elige "Intercambiar jugador" y selecciona para el intercambio un jugador mucho más caro que el anterior. Entonces negocia la oferta. El otro equipo volverá en 2 ó 3 días con una oferta mucho más alta y suculenta.



El Megatruco

Cossacks: European Wars

Gana todas las batallas

¿Tienes algún problema para vencer al enemigo en este estupendo juego de estrategia? Tranquilo, durante el juego abre la consola pulsando INTRO e introduce los códigos:



- multitvar: Todas las unidades con pulsar P.
- www : Activa todos los códigos excepto "money".
- money: Añade recursos. ▶ gods : Ayuda de los dioses.
- shield : Cañón infinito.
- supervizor: Activa y desactiva la Niebla.
- ai: Controlar a los enemigos.
- resources: Añade todos los recursos.

Civilization III

Grupos de constructores

Los grandes grupos de trabajadores son vitales para la correcta y rápida evolución de tu civilización, debes de constituir un grupo de trabajadores que se encarguen de construir carreteras, irrigaciones, minas... y moverlos a la zona donde construyas una nueva ciudad. Con ello conseguirás que tu civilización se extienda rápidamente formando ciudades de un tamaño medio-alto. Recuerda que casi todo lo que hagas se debe de comunicar con tu capital para permitir que este grupo de acción directa se pueda mover por las carreteras de una zona a otra de tu imperio arreglando los desperfectos producidos por bárbaros o mejorando el entorno de una nueva ciudad.



Codename Outbreak

Mucha energía

Sacar la consola y escribir "xenux". Así, añadiremos a cada cadáver jeringuillas para aumentar un 10% la energía. Cada uno puede acumular 2 ó 3 jeringuillas, pero se puede repetir el truco tantas veces como uno desee.



Colin McRae 2.0
Todas las opciones

Introduce **LETMEWIN** como nombre de piloto para que se abran todas las características del juego, como circuitos, coches, etc.



Comanche 4
Acceso a todas las misiones

Para poder jugar todas las misiones basta con escribir como nombre de piloto, cuando se te solicita: "WolfBlitz". ¡A disparar!



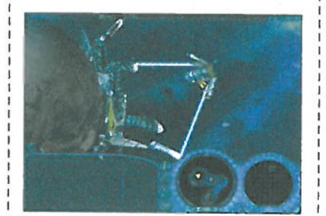
Comandos 2
Trucos variados

Estos son algunas ayuditas que pueden resultarte útiles durante el juego:
El botiquín sirve para revivir a los que han muerto (esto es muy util en la misión "Objetivo: Birmania" si te dedicas a matar enemigos con el francotirador)
Si el comando que quieres revivir está en el agua, elige a un comando que esté fuera, usa el botiquín sobre el muerto (el comando que tiene el botiquín irá nadando directamente hasta él).
Los coches y camiones sirven para dos cosas: Detener a los tanques (por ejemplo: en "Asesinos Silenciosos") y atropellar enemigos (se recomienda hacer esto con el espía).
Los tanques pueden destruirse con la dinamita (por ejemplo: en "Asesinos Ailenciosos") y también pueden servir las granadas.
Puedes abrir puertas usando dinamita (por ejemplo: en "la muerte blanca")
Los prisioneros pueden servir para guardar objetos, mientras no los desates (por ejemplo: en la misión"La Muerte Blanca").
El espía tiene que usar 3 veces la inyección para matar al enemigo (la primera vez les atonta y la segunda vez que la usa les deja KO por un tiempo). Recuérdalo.
También puedes colocar **las minas** dentro de los edificios. Los mejores sitios son detrás de las puertas y en los pasillos (por ejemplo, se usan muy bien en "La Muerte Blanca").
-Antes de bajar por unas escaleras tira una **granada** (sonarán las alarmas, pero por lo menos te evitarás sorpresas (por ejemplo: antes de llegar a la sala de máquinas del barco de "la muerte blanca").
NOTA:
Los dos primeros trucos de la listas sólo funcionan en el nivel fácil, tenlo en cuenta.
Y cuidado con un "bug": en el nivel "Asesinos silenciosos" no se te ocurra meter al ladrón en la barca porque no podrá salir. A ver si sale un parche...



Conquest: frontier wars
Sin problemas

Si no tienes escrúpulos y quieres vencer a toda costa, durante el juego pulsa la tecla [Enter] e introduce la frase (es importante que coloques en el lugar adecuado mayúsculas y minúsculas) "Give the sushi to Sean" (sin las comillas) para activar los trucos (si lo has hecho bien aparecerá un mensaje especial). Después de ello vuelve a pulsar [Enter] e introduce una de estas frases para obtener el efecto indicado en la siguiente lista:



CÓDIGO / RESULTADO
A winner is you! / Ganar Misión
I am evil Homer / Perder Misión
spacebridge / Desbloquear todas las misiones
The Master Builders / Construcción rápida
Your chicks for free / Desactivar coste de edificios
The Ultimate Doom / Destruir jugador
If they could see me now / Eliminar niebla de batalla
I'll rip out your optics / Niebla de batalla normal
I can see clearly now / Limpia la niebla de descubrimientos
I want a raise / Da mineral
Do you smell something? / Te da gas
The courage of the fearless crew / Te da miembros de tripulación
Some Great Reward / Todos los recursos al máximo

Counter Strike
Modificaciones de servidor

Si eres el administrador de un servidor de «Counter Strike», hay trucos que te pueden ser útiles. Primero, debes acceder a la consola y teclear **sv_cheats 1**. Después cambia de mapa mediante **changelevel nombremapa**. Hecho esto, introduciendo **impulse 101** conseguirás créditos, con **mp_freezetime segundos** congelarás el tiempo durante el valor especificado, y con **give weapon_nombrearma** conseguirás el arma especificada...



Crimsom Skies
Invencible

El cielo es el límite, pero en este espacio abierto aguardan muchos enemigos poderosos a los que puedes derrotar sin problemas si escribes **I AM THE ACE** en la pantalla de las armas que aparece después de cada misión. Nota: Sólo te hará invencible durante la misión actual.

Selección de nivel

Pulsa en el micrófono del lado izquierdo del menú principal durante la campaña. Presiona el botón derecho del ratón y entonces escribe **"idaho"** (sin las comillas). Aparecerá un menu nuevo que te permitirá elegir jugar en cualquier nivel.



Destroyer Command
Ganar tiempo

En lugar de atacar al enemigo usando los métodos tradicionales intenta que tus aliados le mantengan ocupado durante algún tiempo. Esto te dará la oportunidad de reforzarte y calcular tus movimientos.



El Megatruco





DEUS EX
Disfruta de todos los finales

Un juego de la complejidad argumental de «Deus Ex» exige un final a la altura de las circunstancias. Ion Storm se tomó el reto en serio y realizó no uno, sino cuatro finales alternativos. Algunos de ellos son incompatibles, por eso la única forma de verlos todos es completando el juego varias veces, tomando distintos caminos, o bien activar el siguiente truco.
En primer lugar, hay que abrir el fichero USER.INI y añadir la orden "T=talk" –sin las comillas–. La primera letra debe ser una que no se use en el juego. Después hay que grabar, iniciar la partida y pulsar la tecla que hemos colocado en la orden anterior, antes de "=talk". Aparecerá un cursor con la orden "Say". Borrar dicha palabra y teclear: set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True
Ya sólo queda teclear las siguientes órdenes (de una en una) para ver todos los finales del juego:
Open 99_Endgame1
Open 99_Endgame2
Open 99_Endgame3
Open 99_Endgame4

Escóndete siempre

Las unidades enemigas en «Deus Ex» son poderosas e inteligentes. Si haces ruido y una unidad enemiga te oye hará sonar la alarma y tendrás a todo un pelotón persiguiéndote. Intenta por tanto no golpear cajas, romper ventanas o permanecer en la zona de visión de las cámaras de vigilancia. Busca oportunidades de permanecer oculto y acabar rápidamente con tus enemigos. Puedes usar objetos, como plantas, jarras, cajas o canastas para distraer a tus enemigos. Lanza el objeto para distraer al guardia y limpiar el trayecto.

Diablo 2
¿Cuándo imbuir?

Muchos jugadores, cuando apenas han completado la quinta misión del primer acto se dirigen corriendo a la herrería de Charsi para pedirle que les imbuya con propiedades mágicas alguna baratija sin valor que han encontrado por ahí.
Bien, nuestro consejo es: ¡esperad un poco! La calidad del objeto imbuido que vais a conseguir depende del nivel que tenga vuestro personaje en el momento de realizar la operación. Lo ideal sería que esperáseis al acto cuarto o incluso al quinto para imbuir el objeto en cuestión (aunque nunca más tarde del nivel cuarenta; esto va, especialmente, para los que jueguen en modalidad incondicional). De este modo vuestras posibilidades de conseguir un objeto más poderoso aumentarán exponencialmente…



Discworld Noir
¿Dónde está el troll?

Muchos jugadores que han disfrutado con este infravalorado juego se quejan de que a veces los personajes no aparecen donde deberían estar, o no es posible entablar conversaciones que se citan en las soluciones. Esto es debido al carácter semialeatorio del juego. Ciertos personajes visitan los escenarios sólo en determinadas ocasiones, por lo que es una buena idea recorrer la ciudad o visitar varias veces una localización, hasta que aparezcan. Igualmente, si las charlas no incluyen las respuestas que buscas, eso es porque no has usado todos los temas de las conversaciones de la libreta que Lewton siempre lleva consigo. Y un consejo: para disfrutar el juego a tope leed los libros de Terry Pratchett.



El Megatruco



Ghost Recon
Todos los códigos para triunfar

Los trucos hay que teclearlos en la consola. Para activar la consola hay que pulsar la tecla Enter en el teclado numérico, y a continuación teclear uno de estos trucos para obtener la ventaja indicada en la columna Resultado:

CÓDIGO	RESULTADO
Superman	Modo Dios
TeamSuperman	Modo Dios para el equipo
Shadow	Invisibilidad
TeamShadow	Invisibilidad de equipo
Ammo	Munición infinita
Refill	Rellenar inventario
Autowin	Ganar la misión
chickenrun	Las granadas se convierten en pollos
God	Serás golpeado desde los cielos.
extremepaintball	Desactivar I.A.
toggleai	Desactivar I.A.
teleport	Teletransporte
mark	Seleccionar zona para teletransporte
toggleshowframerate	Mostrar contador fotogramas
perf	Muestra muchos contadores
setgama #.#	Selecciona brillo (normal = 0.5)









Ganar experiencia sin complicaciones

Durante el juego pulsa la tecla ENTER luego introduce:
"Players #" (sin comillas, donde '#' es un número entero entre 1 y 8).
Con esto conseguirás que el juego crea que hay mas jugadores en una partida mono-jugador. En consecuencia las criaturas serán más duras, pero te darán más experiencia. Incluso los jefes de los grupos pueden ser más difíciles de eliminar que el propio Diablo en una partida normal. Una manera inteligente de usar este truco es poner **"Players 8"** mientras nos enfrentamos a enemigos normales y cambiarlo mediante **"Players 1"** al enfrentarnos a enemigos finales, para reducir la dificultad.Es una manera conseguir experiencia rápida.

Disciples II: Dark Prophecy
Muchos códigos

Introducir estos códigos es bastante sencillo. Sólo tienes que pulsar Intro y teclear el código del truco a activar:

Moneyfornothing- 9999 de mana y oro. ¡Sí!
Borntorun - reinicia puntos de movimiento para el grupo elegido. A mover a voluntad.
Help! - cura al grupo elegido
Wearethechampions - ganar misión directamente
Loser - perder misión
Herecomesthesun- mostrar todo el mapa
Paintitblack - ocultar mapa
Anotherbrickinthewall - construir de nuevo en la capital
Givepeaceachance - paz con todas las naciones
Badtothebone - guerra contra todos, tú veras.
Cometogether - aliado de todos, esto está mejor.
Stairwaytoheaven - aumento de nivel instantáneo para el grupo seleccionado
Invisibletouch - todo tu grupo se vuelve invisible
Desde luego si con todo esto tienes problemas para ganar, es que eres un mal discípulo.



Duke Nukem: Manhattan Project
Super Duke

Sacando la consola de comandos (º) y tecleando "exec cheats.cfg activarás los trucos. Si ahora durante el juego pulsas la tecla "i" serás invulnerable, y si pulsas la "g" obtendrás todas las armas disponibles por la patilla.
A continuación teclea los siguientes códigos:
Give all - Todas las armas (excepto la secreta), llaves, munición, etc.
Give nuke - 10 bombas nucleares
Give keys - Llaves
Give bomb - Babe libre
Give health - 100 de EGO
Give secret - secreto que cuenta para las estadísticas de fin de nivel
Give ammo - máxima munición en el nivel actual del jugador
Give jetpack - jetpack



Dungeon Keeper 2
Nivel secreto

Para desbloquear un nivel secreto, configura el calendario del ordenador introduciendo como fecha cualquiera en la que haya luna llena. Ejecuta el juego y busca el nivel adicional.



Dungeon Siege
Trucos

Para disfrutar más de este gran juewgo de Microsoft Pulsa ENTER y teclea:
Checksinthemail: 999999 de oro
Chunkey: Siempre atento
Drdeath: Máximo daño
Faertehbadgar: equipo completo de armas, armaduras, objetos y demás.
GUI: restaura el interfaz gráfico
Loefervision: sin niebla de batalla
Maxjooky: personaje muy grande
Minjooky: personaje muy pequeño
Potionaholic: 3 pociones de Super vida y 3 de Super Maná.

Personajes inmortales

El truco: Asegúrate de que tienes selecionados a todos los personajes del grupo, incluidas las mulas. Pulsa enter y escribe "+zool" sin las comillas. Todos se harán invulnerables. Si deseas que algún personaje deje de serlo, selecciónalo y escribe **"-zool"** **IMPORTANTE: "+" antes del truco sirve para activarlo y con "–" lo puedes apagar.**



Códigos

Pulsa ENTER durante el juego y a continuación teclea;
+resizelabels: etiquetas más largas sobre la cabeza (si activas las etiquetas)
+shootall: no requiere click
+sixdemonbag: 150 demonios mas
+sniper: rango de 100 metros para todas las flechas
+superchunky: extrañas imágenes
+version: versión del juego
+xrayvision: sin texturas
+zool - invencible
+mouse: activar el ratón
+movie: grabar una película (usa -movie para detenerlo)
Nota IMPORTANTE: "+" antes del truco sirve para activarlo y con "-" lo apagas.



Empire Earth
Veni, vidi, vinci

Pulsar "Enter" durante el juego y escribir uno de los siguientes códigos. Después hay que volver a pulsar "Enter" para activar los trucos:

mynameis methos / Todos los recursos y mapa completo
atm / +1 000 Oro
you said wood / +1 000 Madera
rock&roll / +1 000 Piedra
creatine / +1 000 Hierro
asus drivers / Mapa completo
somebody set up us the bomb / Ganar la partida
ahhhcool / Perder la partida
display cheat / Listar todos los trucos
the big dig / Perder todos los recursos. Arrgggg....
boston rent / Perder todo el oro. Buffff....
uh, smoke? / Perder toda la madera. Socorroo...



El Megatruco

Gothic
Editar habilidades del personaje



Para editar habilidades escribe dentro de la consola "edit abilities", esto te llevará al menú de todos los atributos de los personajes. En una lista aparecerán: "lp" que son los puntos de habilidad, "xp" los puntos de experiencia, "xp_next" que indica cuántos puntos de experiencia necesitas para alcanzar el siguiente nivel, "level" que muestra el nivel actual, "voice_pitch" que es el tono vocal del personaje principal y "guild" que representa numéricamente tus niveles actuales. Para conseguir acceso a la consola, entra en la pantalla de estado del jugador y escribe "marvin", entonces pulsa S. Aparecerá un texto que dirá "Modo Marvin" y que te permitirá acceder a la bendita consola.

Modo divino



¿Quieres ser indestructible en «Gothic» y pasearte por sus extensos mapas como lo haría Pedro por su casa? Pues entonces pulsa "S" para entrar en la pantalla de estatus. Teclea la palabra marvin. Cuando vuelvas al juego, verás las palabras "marvin-mode". Pulsa F2 para abrir la consola y escribe cheat god.

Dinero infinito



Por muchas posibilidades que tenga un juego, no sirven para nada si no tenemos dinerito fresco para adquirir objetos. Afortunadamente tenemos la solución: pulsa "S" (o "B" si tienes la versión 1.07 del juego) para entrar en la pantalla de estatus. Teclea la palabra "marvin". Pulsa S para volver otra vez al juego, verás las palabras "marvin-mode". Pulsa F2 para abrir la consola y escribe (sin las comillas) "marin". Ganarás 1.000 monedas. Repite hasta que creas que tienes el suficiente.



Estrategias y sugerencias

Si quieres terminar con tu adversario con un mínimo esfuerzo y recibiendo el mínimo daño, debes de construir Silos de misiles nucleares. Normalmente consigues hacer silos de misiles añadiéndolos a la lista de tecnologías disponibles cuando creas un escenario a la medida.
Primero construye una maravilla que permita ver todos los edificios (si no lo puedes hacer, usa el truco para mostrar todo el mapa). Luego construye tres filas de seis silos de misiles. Selecciona los seis silos pulsando control y el botón izquierdo del ratón. Ahora lanza los misiles a los edificios del pueblo enemigo. Recuerda que necesitarás al menos seis misiles para terminar con cada objetivo vital. La forma más efectiva de actuar sería: lanzar una ronda de 6 misiles, a continuación seleccionar otra ronda y lanzar otros seis, luego elegir el tercer grupo y lanzarlo también, luego comenzar de nuevo con la primera tanda. Este proceso dará tiempo suficiente a tus silos para regenerar los misiles. Normalmente tardan entre unos 5 y 8 segundos por lo que es importante tener muy en cuenta el tiempo. Continúa atacándole con misiles hasta que no pueda reconstruir los edificios. Comienza destruyendo los centros de recursos enemigos. Una vez acabes con sus recursos, debes de ir a por sus centros militares. Si el terreno en el que estás jugando está formado por isslas, lo primero que debes atacar serán los centros navales y los muelles. Si estás en un mapa sin islas, debes de atacar sus factorías y barracas. Una vez acabes con esto, busca por el mapa otros asentamientos enemigos y destrúyelos.

Evil twin
Trucos varios

Durante el juego, utiliza las siguientes combinaciones para obtener los resultados:
Vidas infinitas - Salto, Acción, Vista 1ª persona, Salto, Disparo
Visor - Disparo, Disparo, Salto, Vista 1ª persona, Acción
Francotirador - Acción, Disparo, Salto, Vista 1ª persona, Disparo
Super disparo - Disparo, Vista 1ª persona, Vista 1ª persona, Acción, Salto
Disparo con rebote - Disparo, Acción, Disparo, Vista 1ª persona, Salto



Etherlords
Modo trucos

Para activar el modo trucos, inicia la consola de comandos pulsando "º" (a la izquierda del 1 en el teclado) y teclea lo siguiente: EtherRevelation. Aunque no aparezca ningún mensaje, los trucos estarán activados y podrás introducir los siguientes códigos en la consabida consola:

En modo Aventura (con el mapa del mundo)

win - Ganar misión
lose - perder misión
save - salvar rápido
load - cargar rápido
give all #- da # de todos los recursos excepto Ether
give all - da 15 de todos los recursos excepto Ether
open_fog - elimina toda la niebla de guerra
hide_fog - oculta la niebla de guerra

En modo Combate

win - ganar combate instantáneamente
lose - perder combate instantáneamente
player - información del jugador
view resources - información de los recursos
view army - información del ejército
view_hand - enseña la mano del héroe enemigo
hide_hand - oculta la mano del héroe enemigo
view_spells - da la lista de hechizos y códigos para el comando "add"
add spell [código de hechizo] - introduce el código del hechizo que quieras (sin corchetes) para pasarlo a tu mano
add creature [código de criatura] - introduce el código de una criatura (sin corchetes) para colocarla directamente en combate
health - Vida de tu héroe
mana - Mana del héroe



Europa Universalis
Lista de trucos

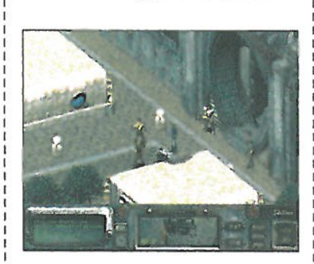
Para activar los trucos y conseguir ser el mejor gobernante del continente sólo tienes que pulsar F12, introduce el código en cuestión y pulsa Intro. Para salir de la ventana de trucos, pulsa CTRL+F12.

Dagama = 6 comerciantes
Pocahontas = 6 colonos
Vatican = 6 misioneros
Loyola = 6 diplomáticos
Montezuma = +50000 ducados
Swift = añade 10.000 a la población de la capital de provincia
Oranje = establece Estabilidad en +3
Russianhordes = no hay límites en mano de obra
Difrules = nunca perderás una batalla
Columbus = hacer visible todo el mapa
Pappenheim = niebla de batalla ON/OFF
Richelieu = control de todas las unidades militares
Wallenstein = revisar el estado de todas las provicias
Robespierre = cambiar libremente la política doméstica
Ney = el juego no se detiene cuando ocurren eventos
Cortez = elimina a todos los nativos
Alba = acaba con las revueltas
Tilly = la IA no declarará la guerra
Tordesillas = activa el Tratado de Tordesillas (permite a España y Portugal atacar a quien sea fuera de Europa)
Luther = permite a las naciones convertirse al protestantismo
Calvin = permite la conversión al cristianismo reformado
Trent = activa el Concilio de Trento (cancela los efectos de Calvino y de Tordesillas)



Fallout 2
Acceso libre en Vault City

La cámara interior de Vault City es inaccesible hasta que no se alcanza el título de ciudadano. Pero hay una manera de entrar antes: activa el modo combate delante de los guardias y camina hasta el interior de la ciudad, tranquilamente. Al estar moviéndote durante la modalidad de combate por turnos, los guardias no te darán el alto y podrás pasar.



FIFA 2002
A por la Champions League

Para activar la auténtica Liga de Campeones, esa que últimamente no se nos resiste a los equipos españoles, tienes que ganar la clasificación UEFA para la fase final del Mundial de fútbol de Corea y Japón 2002. Más fácil imposible, ¿no os parece? Ojalálo hubiese tenido igual nuestra selección en el último mundial...



Gabriel Knight III
Huevos de Pascua

Durante el juego, pulsa las teclas **CTRL + MAYÚSCULAS + ^** (esta última es la tecla situada a la derecha de la P). Se mostrará una consola para introducir órdenes. Escribe la orden: **SetFlag("egg")** y pulsa la tecla **ENTER**. A partir de ese momento dentro del menú de órdenes que aparece al pulsar sobre un objeto o personaje, en ciertas ocasiones podrá verse un icono especial con forma de huevo. Usa el huevo con los siguientes elementos, para obtener resultados sorprendentes:

Pincha en la gallina y en el gato que circulan por las calles del pueblo.
Pincha en Jean cuando está limpiando los cristales, y en Abbe cuando está en el tejado.
Usa el huevo con Emilio durante el día 1, entre las 10 y las 12 de la mañana, cuando está sentado en el recibidor

El Megatruco





Freedom Force
Derrota a los sicarios de Shadow

¿Tienes problemas para vencer a los sicarios de Shadow? La mejor estrategia para derrotarlos es evitar que se acerquen. ¿Cómo conseguirlo? Mete en el grupo a Man Bot y a Alchemiss. Usa el superpoder de Focus (Man Bot) y Repulsion (Alchemiss) para mantenerlos a raya mientras tus otros héroes usan ataques a distancia. Si uno de tus héroes no tiene ataques a distancia buenos (como MinuteMan, por ejemplo), haz que use los hongos explosivos que abundan por la zona a modo de proyectil. Si puedes, mete en el equipo a héroes capaces de volar, no les podrán alcanzar con la descarga.

Prestigio ilimitado

El truco: abre el fichero INIT.PY y escribe lo siguiente:
import ff
ff.CON_ENABLE=1
Salva los cambios y arranca el juego. Mientras estás jugando, pulsa SHIFT+\ (la tecla que hay encima del TAB) para abrir una línea de comandos. Luego escribe ahí: "Campaign_AddPrestige(10000)" (sin las comillas) y ganarás 10.000 puntos de prestigio. Repite hasta que tengas suficiente. También puede cambiar la cifra por una más grande o más pequeña.

Trucos

Modo consola: Para activarlo es necesario que dentro del directorio Freedom Force/System folder y busques el archivo de nombre : Init.py
A continuación edita el archivo con el bloc de notas y añade esto: import ff
ff.CON_ENABLE=1
Ahora podrás abrir sin problemas la consola durante el juego pulsando la tecla "º" (al lado del 1 en el teclado normal). Así mismo puedes conseguir información de los fotogramas por segundo y otros parámetros técnicos pulsando la tecla "U".
Durante el juego puedes introducir estos parámetros, cuidado porque debes de indicar correctamente las mayúsculas; god(): modo dios para todos los héroes
peace(): reduce el número de ataques de los enemigos
DEBUG_ALLPOWERS=1: obtienes todas las habilidades de los héroes (este último código sólo es válido para la misión actual). Que disfrutes estos super-trucos.

leyendo el periódico tranquilo. **Úsalo en los** guardaespaldas del príncipe James, entre las 6 y las 10 de la noche del día 1. **Úsalo en el frigorífico** de la cocina del hotel, entre las 10 y las 12 del mediodía del día 2.



GP 500
Motos ocultas

Estás harto de correr siempre con las mismas motos, lo sabemos. Por eso te diremos que si tecleas **BEAMTEAM** puedes acceder a las nueve motos ocultas en el juego.



Golf resort tycoon
Dinero y velocidad

Dinero: durante el juego pulsa y mantén Mays+CTRL+C+A+T. Velocidad: durante el juego, pulsa y mantén Mays+CTRL+W.



Grandia II
Juego alternativo

Completa el juego con éxito una vez y juega de nuevo. Nuevos objetos aparecerán en varios lugares.

Book of war

Para obtenerlo, gana el juego de Walnut 6 veces. Cuando regreses te darán el libro.

Grandes objetos

Cuando vas al poblado de Roan, ve a la casa del marinero. Si ganas en el pulso, obtendrás información. Entonces juega otra vez con Millenia y te dará grandes objetos. Consíguelos ganando.

Fase especial

Para llegar a la fase especial, sal del palacio cuando el Rey Roan pase a formar parte de tu equipo. Cuando salgas, hay dos lugares a los que ir: Raul Hills y el palacio del Rey Koan al Sur. Ve a Raul Hills y encontrarás la Fase Especial. Puedes entrenarte hasta que estés listo para partir.

Ganar sc, exp y huevo de hada

Después de conseguir a Roan por segunda vez, abandona Cyrum Kingdom y ve a Raul Hills para encontrar la Fase Especial. Atraviésala y llega a las ruinas en Raul Hills 1, donde te encontrarás con algunos diablos extremadamente duros de combatir. Ice hará un buen papel, pero asegúrate de tener objetos que rellenen el SP y el MP, porque no hay puntos de recuperación, y si regresas los enemigos reaparecerán. Dentro de las ruinas hay armadura, un objeto que dobla los SP ganados, otro que dobla la EXP y otro que te da 1000 monedas mágicas. El huevo de hada está encima del pilar más alto. ESperamos que con estos trucos le puedas sacar mucho más partido a este original juego de rol.



GTA 3
Códigos

Durante el juego teclea uno de estos códigos y obtendrás la ventaja indicada:

Gesundheit: Vida al máximo.
Turtoise: Te pone la armadura al máximo.
Bangbangbang: Los coches cercanos explotan incluido el tuyo, así que cuidado.
Gunsgunsguns: La primera vez te da todas las armas existentes, las posteriores 5 de munición de cada una.
Skincancerforme: Sale el sol, lo cual queda bonito.
Nopoliceplease: Elimina tu nivel de maleante para la policía. Utilísimo.
Giveusatank: Cambias tu coche por un tanque, que puede disparar. ¡Yeah!



Harry Potter y la Piedra Filosofal
Ayudas mágicas

Teclea uno de estos códigos durante el desarrollo del juego:
HarryGetsFullHealth: Vida al máximo
HarrySuperJump: Super salto
HarryNormalJump: Restaurar Salto normal
HarryDebugModeOn: Modo trazas, verás una serie de indicadores (todos los niveles); para desactivar sólo tienes que pulsar F7.



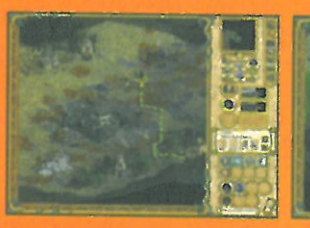
Los códigos mágicos

Armado con su siempre inseparable varita mágica, ningún hechizo se le puede resistir a Harry Potter: Saltar, cambiar de nivel o recuperar su salud, entre otras lindezas, serán fáciles de conseguir si nuestro mago favorito puede pronunciar estas palabras mágicas que no son exactamente las mismas quedice en la película o el libro, pero resultan efectivas. Teclea los siguientes códigos:
Harrydebugmodeon: Abre el acceso a todos los niveles. Pulsar la tecla **F7** para desactivar el efecto
Harrygetsfullhealth: Salud al máximo.
Harrysuperjump: Consigues el Súper salto.
Harrynormaljump: Para dar un Gran salto.





El Megatruco





Heroes of M&M IV
Códigos

Durante el juego pulsa el TABULADOR y luego escribe cualquiera de estos códigos que os especificamos a continuación y cuando hayas terminado pulsa ENTER.

NwcAmbrosia .... Materiales gratis.
NwcAres .... Ganas el combate en curso.
NwcAchilles .... Pierdes combate que estés disputando en ese momento.
NwcExcalibur .... Consigues un anillo de alto po
NwcTristram .... Cruzados
NwcLancelot .... Campeones
NwcStMichael .... Ángeles
NwcMerlin .... Magos
NwcCronus .... Titanes
NwcBlahBlah .... Vampiros
NwcHades .... Demonios
NwcUnderTheBridge .... Trolls
NwcKingMinos .... Minotauros
NwcXanthus .... Pesadillas
NwcFafnir .... Dragones negros
NwcFenrir .... Lobosder.
NwcNibelungenlied .... Anillo de la negación.
NwcFixMyShoes .... se unen un grupo de elfos.
NwcRa .... se une un grupo de fénix.
NwcValkyries .... Ogros magos.
NwcGrendel .... monstruos de los ancestros.
NwcPoseidon .... mostruos marinos.
NnwcAthena .... ganar una habilidad.
NwcThoth .... permite subir de nivel.
NwcRagnarok .... perder el escenario.
NwcHermes .... movimiento indefinido.
NwcSacrificeToTheGods .... el indicador de suerte se sitúa al máximo.

Insane
Efectos ópticos

Esto de correr a tanta velocidad contra los colegas puede resultar la mar de divertido si tecleas en el menú principal los códigos:
gokartz: Ruedas grandes.
bigheadz: Cabezas gigantes.
boxerz: Manos y pies grandes.
bigfootz: Ruedas pequeñas.



Incoming forces
Modo trucos

Comienza el juego con uno de los siguientes parámetros en la línea de comandos para activar el correspondiente truco (para hacerlo sólo es necesario cambiar el destino del acceso directo incluyendo el parámetro). ¡Puedes probar con todos hasta aburrirte! **allmissions** (Selección de misión); -cheatkeys (Activar trucos en el juego); -notfullscreen; -demomode; -noembm; -nops; -safevs; -defaultmem; -nopuretnl; -nohwtnl; -noframescaleup; -noframewait; -do5p1; -nosplash; -skipintro; -screensize; -screenmode; -phase_text_used; -quickbreak; -debug; -extras; -cheatkeys; -antia; -multi2; -multi4; -edit; -particles; -noparticles; -limittexture; -localonly; -lodhud; -verbosehud; -nodamage; -singlestage; -nolensflare; nosky; -framerate; -fileout; -keys; -mouse; -movie; -resetoptions; -no3dsound; -nosound; -alias; -latextureload; nodither; -nomipmap; -nobilinear; -notrilinear; -nofog; -nolighting; -lowdef; -noshadows; -nocd; -showloadingfilenames; -renewfile; -globalfile; -notauto; -no3dx; -nokni; -nowni; -notsc; -primary; -secondary; -compat; -storepad; -storeanims; -nolod; -autotgaconvert; -forcetgaload; -getfileinfo; -loadsfxeditcaps; -lowlod; -copylist; -filecopy; -fileextend; -view; -sensaura_demo; -sfxocclusion; -sfxcockpit; -sfxspecial; -sfxphantom; -sfxconic; -sfxnofrontend; -english; -french; -german; -spanish; -italian; -dutch; -swedish; -portuguese; -host; -join; -notimeout

Trucos durante el juego

¿Cómo? ¿Que no te han parecido suficientes trucos? Vale, vale, pues utiliza el parámetro "-cheatkeys" y, durante el juego, pulsa F3 (activar invencivilidad) o F4 (activar muertes de un impacto). ¡Vaya atracón!

Jack Nicklaus 5
Efectos curiosos

Crea una jugadora profesional, que juegue desde el tee blanco y llámala **Barbara Nicklaus**. Luego teclea los siguientes códigos:
Superball: Gran efecto.
Molehill: Desniveles pronunciados.



Jedi Outcast
Jugando en compañía

¿Te gustaría contar con un compañero Jedi que te ayude en tu misión? ¿Y qué tal un adversario digno de ti y de tu espada láser? Con este truco puedes hacer aparecer de la nada a cualquier personaje del juego que se te ocurra. Saca la consola del juego con **(shift izq. + °)** y teclea **"helpusobi 1"**. Una vez activados los trucos, teclea "npc spawn [NOMBRE]", donde nombre es cualquiera de los personajes (JEDI, JEDI2, JEDITRAINER, JEDIF, LUKE...). Asimismo, si pones los nombres de los enemigos, podrás luchar contra ellos a placer (REBORN, TAVION, DESANN...). Lo ideal es hacer aparecer a Luke y dedicarte a hacérselas pasar canutas al malo de turno.





King Quest VIII
Tomas falsas

Si quieres ver cómo los dobladores de este juego cometen fallos, toca 3 veces el cetro de hielo de la Reina Freesa, en el mundo nevado. Si lo tocas 4 veces, escucharás grabaciones adicionales.



Kohan
Códigos

Pulsa Intro durante el juego, introduce alguno de los códigos siguientes y vuelve a pulsar Intro para activarlo
Yeahbam - ganar misión
Free gold - máximo oro
Hoody hoo - 10 extra en todas las producciones
Speed it up - construcción rápida
Unpleasant dreams - comenzar cataclismo



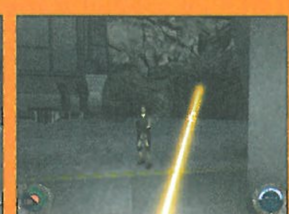
La Fuga de Monkey Island
Problemas con el "otro" Guybrush

Hay jugadores que aseguran tener problemas a la hora de intercambiar objetos entre Guybrush y su **"doble"**, en el laberinto del pantano. Si eso ocurre, tan sólo hay que desenchufar el joystick y jugar con el teclado. Fácil, ¿no?



El Megatruco





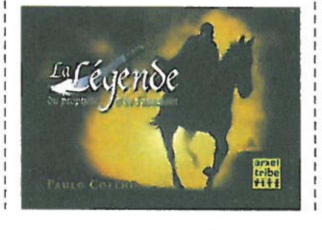
Jedi Knight II: Jedi Outcast
Cambia el color de tu sable laser

¿Nunca has soñado de qué color sería tu sable láser? Pues aquí te contamos cómo cambiar el color del sable en «Jedi Outcast» durante cualquier misión: Saca la consola con (shift izq. + °) y teclea "helpusobi 1". A continuación teclea "saberColor" y el nombre del color, que puede ser "red, orange, yellow, green, blue y purple". También puedes conseguir otras ventajas haciendo lo siguiente. Activa la consola, escribe "devmapall" y después introduce uno de estos trucos en la consola:

CÓDIGO	RESULTADO
god	Modo dios
notarget	Los enemigos te ignoran
kill	Suicidio
give all	Todas las armas y máxima salud
give health	Energía al 10%
give armor	Armadura al 100%
give ammo	Munición al 100%
give X #	Te da un objeto X (# = cantidad)

La Leyenda del Profeta y el Asesino
La balanza de Uvak Khan

Para liberar a Qamar, entrega todas las armas al guardia. Habla con Rajib, examina el globo de luz cercano, e introduce el muñeco de cera. Para equilibrar la balanza, mueve los pesos **10, 10, 9 y 7** del lado izquierdo al derecho. A continuación toma el encendedor del cajón y el arco y las flechas del suelo, y dispara con ellas al halcón que se encuentra situado junto a Uvak Khan. Por último, vuelve a conversar con Rajib, y libera a Qamar usando la llave azul. El pobre Qamar ya no tendrá que comer más pan duro...



Links 2001
Swing de superhombre

ESto de jugar al golf parece sencillo: le pegas a una pelotita con un palo y la metes en un agujerito diminuto en el suelo. Pero el agujerito suele estar lejos, así que para que tu jugador golpee las bolas con mucha más potencia, algo muy útil sobre todo al enfrentarse al drive desde el tee, teclea **HITMANIA** mientras el juego esté ejecutándose.



El Secreto de Alamut
Entrar a la mina

Entrar en la mina que desvelará los secretos de la secta asesina es una tarea complicada, pero con esta secuencia se acabaron los problemas. Para acceder a su interior, tienes que seguir los siguientes pasos: en primer lugar, habla con la mujer, acepta ayudarla, y examina el candado de la puerta. En la fila de arriba debes colocar la siguiente combinación: **01, 01, 02, 03, 05.** Y en la fila de abajo: **08, 13, 21, 34, 55.** A continuación recoge la cuerda, la jarra, el canalón y el tablón de madera. Ata la cuerda a la jarra y engánchala a la rueda del agua. Cruza el andamio y coloca el canalón en la parte superior. Llega hasta el final y tira de la cuerda para mover la rueda y acceder al interior de la mina.



Los Sims
La envidia del vecindario

¿Quieres ver cómo tu vecino palidece ante el nidito de amor de tus sims? El primer paso para levantar tu casa en el aire pasa por rellenar lo que correspondería a la planta baja con pilares, después construye el segundo piso (el primero de tu disparate arquitectónico) sobre la base de los pilares. Una vez hayas colocado la escalera –muy importante–, selecciona el primer piso y elimina todos los pilares... ¡despreocúpate de los terremotos! Así disfrutarás de un auténtico palacio giego digno del mismísimo Parthenon y le das un poco de diversidad.



Los Sims de vacaciones
Asegura tus vacaciones

Pulsa ctrl.+ mayúsculas+ C para abrir la consola y escribe aquí **"Rosebud"**. Con esta operación ingresarás en tu cuenta 1.000 Simoleons, la moneda que utilizan los Sims. Si quieres otros tantos basta con que escribas al final muchas veces **"!;"**.



Códigos secretos

Durante el juego pulsa simultáneamente Ctrl + Mays + C para hacer aparecer el símbolo de sistema en la esquina superior izquierda. Ahora teclea uno de los siguientes códigos para obtener la ventaja indicada:
Map_edit_on: editar mapa
Plugh: decir "plugh"
Edit_grass [0-150]: establecer valor de cambio del césped
Grow_grass [0-150]: establecer el ritmo de crecimiento del césped
Lot_size [#]: establecer tamaño del espacio
Music: ajustar música`

Los Sims Primera Cita
Códigos varios

Durante el juego pulsa simultáneamente las teclas **Ctrl+Mays+C**, para hacer aparecer el símbolo de sistema en la esquina superior izquierda. A continuación teclea uno de los siguientes códigos que os ofrecemos en las columnas inferiores para obtener la ventaja indicada:
water_tool: Crear olas



autonomy <1-100>: nivel de autonomía
import<FAM file>: importar automáticamente y cargar el fichero FAM indicado
prepare_lot: revisar y arreglar los objetos
hist_add: añadir una historia nueva a la familia
edit_char: crear un modo de personaje
draw_all_frames off: fotogramas de animación desactivados
draw_all_frames_on: fotogramas de animación
move_objects_on: mover cualquier objeto
auto_level: las herramientas de arquitectura tendrán el nivel que sea necesario
house <número casa>: cargar automáticamente la casa indicada
sim_speed <1000-10000>: aumentar o disminuir la velocidad del juego



¡Más dinerito!

Te lo recordamos por si acaso: pulsa simultáneamente **Ctrl+Mays+C.** Ahora podrás cualquiera de estos trucos:
Move_objects on: te permite mover tus sims si estas en modo de compra.
Set_hour to ##: hace que cambie la hora a la que desees.
Para repetir el último código introducido pulsa **'!.'** Después de la combinación de teclas de arriba. Introduce un separador **(coma)** entre los trucos para introducir más de uno a la vez.
Dinero rápido: Activa el modo de trucos, introduce **rosebud;:** como código. Mantén pulsada la tecla **ENTER** un mensaje de **"No such cheat"** aparecerá en pantalla. Pero mantén pulsada la tecla para ganar hasta 99 millones de simolians. Se acabaron los problemas.



El Megatruco





Medal of Honor: Allied Assault
El juego del escondite

Si eres de esos que disfrutan con los retos, prueba a terminar el complejo nivel de los francotiradores (misión 5, nivel 1) en máximo nivel de dificultad, pero eso sí, conservando vivos a TODOS los soldados aliados (siete) al llegar al tanque King Tiger. Una vez conseguido, aparecerá un médico armado con un bazooka que te retará al juego del escondite. Para ganar, tendrás que llegar hasta una de las casetas de techo descubierto y colarte en el piso inferior (saltando por el hueco de los tablones). No es nada sencillo, pero puede hacerse...

Tócala, Sam

En el tercer nivel de la misión 6, hay un piano. Si pulsas sobre él la tecla de acción oirás la tonadilla del juego...

Legacy of kain: Soul Reaver 2
Ser invencible

Durante el juego, pulsa Intro, Izq, Izq, Arriba, Abajo, Der, Acción. Si lo has hecho bien, Raziel hablará para confirmarlo. Para acabar con el efecto, pulsa Intro, Der, Der, Abajo, Arriba, Izq, Acción.



Madden 2002
Abrir Los Equipos

En la opción de códigos secretos del menú, introduce la palabra **GOLDENGOD**. Eso te permitirá acceder a todos los equipos clásicos. Escribiendo **LACESOUT**, puedes entrar en el equipo especializado en choques. Con **GORMENGHAST**, accedes al equipo de los monstruos.



Madden NFL 2002
Códigos

Introducir los siguientes códigos en la sección "cheats" del menú de opciones.

Gormenghast: Equipo de monstruos
Sugar Buzz team: Juego sin límites

Master rally
Control absoluto

Entra en la pantalla de opciones y teclea uno de los nombres siguientes para activar el truco correspondiente.
MEGOTPELKA - Truco Maestro
MRWHIPPIER - Invitación
MONKEYMRMAGIC - Master Rally
SWEDGERAMA - Desafío
OPENROYSLOT - Todos los coches abiertos

Matt Hoffman's Pro BMX

Conseguir más tiempo

Pausa el juego y mantén pulsada la tecla Mayúsculas. Escribe después las siguientes palabras para conseguir las distintas ventajas:

4awd: obtienes un balance perfecto.
4w62: te da 8 minutos más de tiempo.
648a: abre el colegio.
648d: abre el almacén.
648s: abre el granero.
as86wa84: llena la puntuación de especiales.
466wss: multiplica por 10 tu puntuación.
ssw664: divide entre 10 tu puntuación.



Max Payne

Trucos con el teclado numérico

"Bullet time" infinito: Asigna la función de esquivar disparos a la tecla 1 en el teclado numérico. Luego, durante el juego, podrás usar esa tecla en cualquier momento para reducir la velocidad de la acción. El presionarla de forma continuada hará que las cosas se ralenticen incluso hasta llegar a detener la acción completamente. Si se pulsa en ese momento el número 7 en el teclado numérico, se volverá a acelerar la acción. Además no existe límite de tiempo. Aprovéchalo pero recuerda que si abusas de este efecto pierde gracia.



Personalidades alternativas: Pulsando en el teclado numérico 9 ó 3 puedes cambiar a Max por otro personaje mientras juegas la partida. Ten cuidado, ya que algunas armas no estarán disponibles mientras estás encarnando ciertas personalidades.
Transportarse entre zonas de un nivel: Pulsando la tecla 0 del teclado numérico, podrás moverte entre diferentes áreas del nivel, incluso a veces te situarás justo enfrente de los enemigos y ellos ni siquiera se enterarán de que estás ahí.

Midtown Madness 2

Cambia las texturas

Si quieres modificar el aspecto de tu **Volkswagen Beetle RSI**, y de paso hacerle un poco de publicidad gratuita a Bill Gates, el presidente de Microsoft, selecciona éste coche y asígnale el color situado en la zona superior de la pantalla. La decoración de su carrocería cambiará por completo y pasará a mostrar los logos de Microsoft RACE.



M&M IX

Objetos ilimitados

Cuando te encuentres en la zona con una puerta cerrada de la isla de Ashe, abre el cofre de la derecha, justo al lado de la puerta después de haber entrado por ella. Pero ten cuidado de no pulsar sobre el libro (ya que esto te llevaría a la siguiente zona del juego). Vuelve atrás a través de la puerta y entra en las ruinas de Verhoffin. Ten mucho cuidado para no entrar por las puertas ya que no eres todavía lo suficientemente fuerte para acabar con los esqueletos que allí se encuentran. Baja por el hall hasta llegar al final del pasillo y abre el cofre. Coge todo lo que haya y vete. Vuelve a la puerta abierta y mira el cofre. Debería estar cerrado. Ábrelo de nuevo y coge todo lo que hay en su interior. Así, viajando entre la puerta y las ruinas de manera alternativa podrás ir recogiendo los objetos de ambos cofres mientras lo desees.
Este truco puede no funcionar dependiendo de la versión del juego (comprobado en v.1.2).

El Megatruco







Pool of Radiance: Ruins of Myth Drannor

Sácale más partido a tu grupo de personajes

Crea un archivo llamado "cheats.txt" dentro del subdirectorio /data/ donde se instalase el juego. Con ello podrás observar un contador de fotogramas por segundo en el juego. Además, pulsando la tecla '+' en el teclado numérico podrás obtener puntos de experiencia a tu grupo.

Truco/Sugerencia: Truco hexadecimal para modo un jugador

(Este truco te permite modificar la salud y 6 estadísticas básicas)
1. Después de crear un grupo, empieza un juego con él y salva la partida nada más empezar. Si quieres usar un grupo ya existente añade un nuevo personaje y salva el juego.
2. Edita el fichero salvado (de extensión .sav) usando un editor hexadecimal. (la manera más rápida de saber cual es tu fichero es fijarse en la fecha y hora de creación).
3. Haz una búsqueda ascii para encontrar tu personaje (por el nombre mismamente).
4. Para modificar la salud busca en el fichero el valor de tu salud en hexadecimal.
Ejemplo; si tu salud es 10/10, busca su valor hexadecimal en formato
0a 00 00 00 0a
y cambia los dos 0a por el valor que desees (normalmente lo encontrarás cerca del nombre del personaje).
5. Modificación de las seis habilidades básicas.
Ejemplo: si tus características fueran (empezando desde fuerza) 13, 12, 13, 12, 14, 10 busca en el fichero la posición de los caracteres 0d 0c 0d 0c 0e 0a en el fichero y cámbialo por el valor que desees, pero recuerda que no deben de superar los límites posibles para tu raza y clase (para obtener esta información fíjate en la pantalla de grupo, cerca del final de las características del personaje y antes del nombre del siguiente).

Mobile Forces

Cambiar vistas

Para cambiar el punto de vista mientras juegas pulsa la tecla 'T' y a continuación teclea:

Behindview 0: Vista en primera persona
Behindview 0: Vista en tercera persona

Monopoly Tycoon

Ganar subastas

Aprovechar un error: Para ganar una subasta al precio más bajo posible, utiliza el siguiente método que te detallamos a continuación: comienza una subasta, tan pronto como aparezca la pantalla de subasta, salva la partida. Después sal de la partida y carga el juego que has salvado anteriormente. La mayoría de las veces los jugadores del ordenador no pujarán dándote la propiedad por un precio muy bajo. Si da la casualidad de que alguien lo hace,siempre puedes volver a cargar la partida y repetir la operación paso por paso hasta que te hagas con la ansiada propiedad.



Mobile Forces

Modo Trucos

Durante el juego, teclea "º" (a la izquierda del 1) para mostrar la ventana de control. Teclea "horsey" para activar el modo trucos. Después, introduce uno de los siguientes códigos para obtener el efecto correspondiente:
God - Modo Dios para el personaje
Teamgod - Modo Dios para el equipo
Amphibious - Respirar bajo

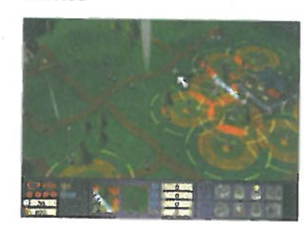
el agua
Fly - modo volar
Ghost - atravesar paredes
Loaded - todas las armas
Setteam <0 o 1> - cambio de equipo
Invisible <true or false> - modo invisible
Killpawns - matar a todos los jugadores controlados por la CPU
Killenemy - matar a todos los enemigos
Killcars - destruir todos los coches del nivel
Expirecars - eliminar todos los coches del nivel
Viewn - cambiar la vista al siguiente jugador
Viewme - cambiar la vista a normal
Setjumpz <#> - establecer altura de salto
Setspeed <#> - establecer velocidad a pie
Setweapons <nombre del arma> - establecer arma para cada miembro del equipo
Summon <nombre de objeto> - hacer aparecer objeto



Monster Ville

Modo trucos

Empieza el juego con tecleando desde el símbolo de sistema el archivo .exe seguido de un espacio y lo siguiente:
/noai - desactivar la IA
/mapdesign - editor de niveles



Morrowind: Elder scrolls

La armadura perfecta

Debes de encontrar un grupo de pequeñas islas al sur de Ebonheart (se ven en el mapa general). En ese grupo de islas hay una piedra grande que se encuentra parcialmente sumergida en el agua. En la parte que se encuentra por debajo del agua hay una puerta por la que se accede al Lost Dremer Checkpoint. Deberemos de avanzar por la caverna (a la altura de una especie de pozo muy profundo, se observa una abertura a mano derecha, aunque se ve en el mapa LOCAL que puedes seguir avanzando). Una vez dentro, deberemos de eliminar a un par de guardianes de hierro que nos están esperando allí. Después con las llaves que encontraréis, podréis recoger una armadura de 40 kg. de peso, con protección permanente al cien por cien contra fuego y, nada menos que 243 puntos de defensa.



Hazte invulnerable

Pulsa **INTRO** mientras estás jugando y escribe **TGM.** Es la abreviatura de Toggle God Mode, y a partir de ahí serás invulnerable.



Hazte maestro en sigilo

Ponte delante de un personaje no jugador y deja pulsada la tecla de sigilo. Pon algo encima de la tecla para que permanezca pulsada y deja el ordenador encendido y vete a dormir. A la mañana siguiente, tu habilidad de sigilo estará en 100.



El Megatruco







Return to Castle Wolfenstein

Conquista el castillo con total facilidad

Para activar los trucos:
1. Crea una copia del acceso directo (pero del de un jugador)
2. Pulsa sobre esta copia con el botón derecho del ratón y accede a "Propiedades".
3. En el campo "Destino", añade la siguiente cadena al final (fuera de las comillas): +set sv_cheats 1
4.Pulsa OK.
5. Inicia el juego pulsando sobre este acceso directo modificado.

Una vez dentro del juego, podrás acceder a la consola e introducir uno de estos códigos, para ello pulsa la tecla "º" (a la izquierda del 1 en el teclado normal):

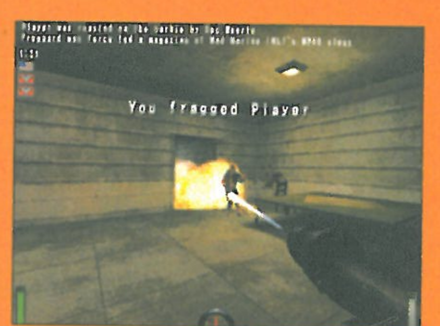
Código	Resultado
/notarget	Los enemigos no te atacan
/noclip	Sin balanceo
/give all	Todas las armas y municiones
/give armor	Te da armadura
/give health	Te da salud
/give stamina	Te da resistencia
/give ammo	Te da munición
/give snooper rifle	Obtienes el rifle Osa M1 Night
/give sniper scope	Te da Mauser + mirilla
/give flamethrower	Obtienes el Supercharged Ronson
/nofatigue	Resistencia ilimitada
/cg_uselessnostalgia 1	Interface Original de Wolfenstein
/give #	Obtener el objeto # (ver lista)
/spdevmap mapa	Ir al mapa de nombre "mapa" (ver lista)

Nota Especial: Puede plantearte ciertos problemas el activar estos trucos, un modo alternativo de usarlos, si no te funcionan por el método indicado, sería:
1. Añadir " +set sv_cheats 1" a la línea destino como se indicaba arriba.
2. Añadir un fichero en blanco llamado "user.cfg" dentro del directorio llamado "Main", situado dentro del directorio de "Return to Castle Wolfenstein".
3. Escribir una línea dentro del fichero "user.cfg": set sv_cheats 1
4. Introducir los códigos como se indica arriba.

También pasa a veces que no se pueden usar los códigos hasta que se carga una partida, si es tás empezando una partida nueva, puedes comenzarla, grabar y luego cargarla; entonces los trucos te funcionarán.

-Lista de Objetos: Usa cualquiera de estos nombres junto al truco /give, para conseguir ese objeto:
-Nombres de mapas: Estos son los nombres de mapas disponibles junto con el truco /spdevmap:





Moto Racer 3: World Edition

Corriendo solo

Método para introducir trucos: En el fichero Data\ levels \barcelon\Script\level.ini, puedes modificar el valor de NbMaxMotos=12 a 1, después cambia el valor de GainSR_0_0_0=10 a 100. Salva… y serás el único piloto que correrá en cada carrera que, sin duda, ganarás.

Mundial FIFA 2002

Goles cantados

Marcar es más fácil si te pones de cara al centro de la portería y disparas con la máxima potencia en la barra de "chut" sin darle efecto o dirección al balón. Dispararás un obús que ningún portero sería capaz de parar.



Ganar tiene su recompensa

Si quieres desbloquear todos los equipos y competiciones extra tienes que ganar el campeonato del mundo con una selección de cada uno de los continentes.

El Mundial al descubierto

Puedes acceder a todos los equipos, competiciones y además provocar entradas agresivas. Sólo tienes que seguir estas instrucciones:

1. Edita con el bloc de notas el archivo soccer.ini que se encuentra en el directorio principal del juego, es decir, en el mismo donde está el ejecutable.

2. Cambia estas líneas:
CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1 – Acceso a todos los equipos
UNLOCK_TOURNAMENT=1 – Acceso a todos los torneos
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT =1 – Entradas agresivas

Myth 3

XXX XXX XXXXX

Teclea la combinación de teclas que os ofrecemos a continuación para obtener la ventaja indicada:
-Ctrl + Alt + 'Teclado numérico +'
Sirve para ganar nivel
Ctrl + Alt + 'Teclado numérico –'
Sirve para perder nivel



NBA Live 2001

Desde el perímetro

En la pantalla del editor de tácticas ofensivas del juego, selecciona ataque en la caja número **3.** Si la pones prácticas la jugada,, te garantiza que en los últimos cinco segundos de la posesión siempre tendrás a un alero esperando solo en la línea de tres para hacer un tiro fácil. Si encima ese alero es uno de tus tiradores más efectivos, estamos hablando de 3 puntos casi seguros.





Need for Speed: Porsche Unleashed

Un coche de rally

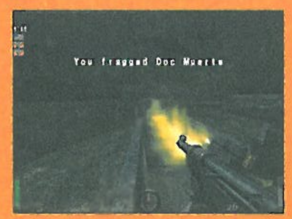
Sólo funciona con los modelos **996 turbo 00, Boxter 97, o el porche 911 Carrera RS.**

Abre la carpeta del juego (need for speed.../game data/car data/) y altera el nombre de los archivos del coche.Renombra el archivo normal de los coches de **996 a 996f** y el archivo de **996f a 996.**



Truco del mes







Return to Castle Wolfenstein

Si no ganas haciendo tantas trampas…

Para activar los trucos
-Crea una copia del icono de escritorio del juego
-Con el botón derecho del ratón, pulsa sobre el mismo y selecciona "propiedades"
-En el campo "destino", añade al final (fuera de las comillas): +set sv_cheats 1
-Pulsa OK.
-Arranca el juego usando este nuevo icono.

Dentro del juego, teclea los siguientes códigos en la consola:

Código	Resultado
/god	Modo Dios
/notarget	Los enemigos no atacan
/noclip	Sin Clipping
/give all	Todas las armas y munición al máximo
/give armor	Consigue armadura
/give health	Consigue energía
/kill	Suicídate

Nota: Si este método no funciona, aquí te ofrecemos un sistema alternativo
-Añade "+set sv_cheats 1" en el "destino" del icono, como se menciona antes.
-Crea un fichero vacío que se llame"user.cfg" dentro de la carpeta "Main", que a su vez estará en el interior de la carpeta del juego.
-Escribe en el fichero recién creado: set sv_cheats 1.
-Introduce ahora sí, los códigos marcados.

New York Race

Consigue todos los coches

Escribe como nombre del jugador los códigos que te damos a continuación para obtener distintos resultados:

CÓDIGO / RESULTADO
NIKITA / Consigue coches Bonus.
BIGWOLF / Consigue todos los coches del modo principiante
OELITA / Consigue todos los coches del modo Profesional
POOLWOOL / Consigue todos los coches del modo experto
YXINYEDO / Abre todos los circuitos
SHALEA / Energía infinita

Códigos acceso

Introduce los códigos en la sección del menú:
-Modo Profesional:
Alfia: APMXGD
StudeBaker: SRZPBZ
Rudbaker: EKQAAE



Sharkooov SU-800 C: JJOCMT
-Modo Experto:
SU-800: RXCVQI
Yakovlev: VMAOPJ
Mako: KUUOSD
Flying Saucer: LZAXPF

NHL 2001

Marcar un gol

Para marcar o recibir un gol, teclea los siguientes códigos en el menú correspondiente:
HOMEGOAL: marca el equipo de casa.
AWAYGOAL: marca el equipo visitante.



Operation Flashpoint
Guerra ganada de antemano...

Durante el juego, mantén pulsada la tecla "shift" izquierda y sin soltarla pulsa el símbolo **menos (-)** del teclado numérico. A continuación empieza cualquier partida y teclea **"iwillbetheone"** para ser indestructible, **"endmission"** para finalizar el nivel y en el menú del juego **"campaign"** para poder acceder a ciertos niveles bloqueados.



Outcast
Un curioso baile

Como ya es tradición en muchos juegos y películas, en los créditos finales de «Outcast», tras completar el juego, se esconde un vídeo de un espectacular baile en el que participan todos los protagonistas. Es posible acceder al él sin necesidad de resolver la aventura, tecleando la palabra **hokkuspokkus** cuando el protagonista visite la región de Okaar, abrir la consola con la tecla **F12**, y teclear **play dance1_us**.



Primitive Wars
Códigos

Pulsa intro y teclea, teclea:
skip the scenario: consigue que ganes la misión en curso.
where am i ?: te muestra el escenario.
go stage #n: Te lleva a un escenario. "n" es el número de la pantalla (entre 1 y 12).
i got a power: Hace a tu ejército invencible.



Pro Rally
Acceso a todas las opciones

Basta con teclear cualquiera de los códigos que te damos a continuación como nombre del piloto:
RICITOS - desbloquea todos los circuitos del modo arcade.
BUIN - todos los campeonatos accesibles
IVAN LLANAS - hace que todos los niveles de la escuela se encuentrendisponibles.



Project Eden
Editar personajes

Comienza el juego añadiendo un espacio y "-cheat" a la línea de comando (desde el símbolo de sistema de DOS o modificando el acceso directo). Durante el juego, pulsa el botón derecho del ratón para acceder al menú operativo y haz clic en el signo de exclamación en la parte inferior derecha de la pantalla. Ahora podrás editar cualquier personaje.



Rally Championship Xtreme
Coches y circuitos

Sabemos que el rally es una competición muy dura, así que no te vendrá nada mal utilizar unos "codiguillos"...



Todos los coches

Lo único que tienes que hacer es entrar en el menú de opciones y teclear **TURBO CHALLENGE** como nombre del cuarto piloto. De esta sencilla manera conseguirás que se desbloqueen todos los coches del juego.



Esto es la bomba

Teclea **"cheating homer"** (sin las comillas) en el menú principal para tener acceso a todos los coches y circuitos.

Rollercoaster Tycoon
Atracciones con trampa

Aumentar la felicidad de todos tus clientes escribiendo **"Melany warn"**
Para invitar a tu parque a un personaje especial escribe: **"Simon Foster"**.



Re-Volt
Modo sangriento

Para entrar en el modo más agresivo **("carnage mode")** del juego tienes que coger todas las estrellas en el modo **"stunt arena"**.



Truco del mes





Star Wars: Galactic Battlegrounds
Trucos para todos los gustos

Pulsa la tecla [Enter] y teclea el truco para obtener el resultado indicado:

SKYWALKER	Ganar misión
TARKIN	Destruir todos los enemigos
FORCEFOOD	+1000 comida
FORCENOVA	+1000 nova
FORCECARBON	+1000 Carbón
FORCEORE	+1000 metal
FORCEBUILD	Construcción rápida
FORCEEXPLORE	Ver Mapa
FORCESIGHT	Sin niebla de combate
SIMONSAYS	Aparece Simon, el Ewok asesino
DARKSIDE#	#=1-8; para destruir adversarios

Screamer 4X4
Todo al descubierto

Ir al menú principal y al pulsar la tecla de mayúsculas, aparecerá un recuadro donde podrás introducir los siguientes códigos:

ALLTROPHIES - Acceso a todas las pruebas
ALLCARS - Acceso a todos los coches
ALLTIRES- Todos los neumáticos
ALLFDIFFERS - Todos los diferenciales delanteros
ALLENGINES- Todos los motores
RABACAR- Acceso al camión Raba
BIGFOOT- Acceso Toyota Hilux Bigfoot

Sea Dogs
Códigos secretos

Utiliza la ventana de la consola para teclear los siguientes códigos:
Now i flying - controlar la cámara (CTRL+F)
Have life - reparación completa
Deneg day - hacerse rico
Get me magic - causar más daño con el cañón
Expu mne - obtener mayor experiencia
Make screen shots - no hay daños por cañón
Teleport - teletransporte (CTRL+L)



Sega GT
Dinero fácil

En el modo Campeonato, ve a "Comprar coche" y a "Coches usados". Hay un Mazda Miata azul por 9.000$. Cómpralo y ve a "Carrera", eligiendo "Open Race" y el circuito de McDonalds. Gana la carrera y recibirás mucho dinero y otro Mazda, no tan bueno como el anterior. Repite la carrera tantas veces como quieras.



Código secreto

GUÍAS Y TRUCOS

Serious Sam: The Second Encounter (Demo)

Algunas ventajas

Presionar º (situada a la izquierda del 1) para que aparezca la ventana de la consola, y luego introducid los siguientes códigos y presionad **INTRO** para activar cada truco.

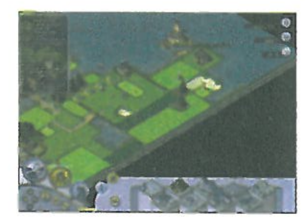
please god: modo dios.
please giveall: conseguir todas las armas y munición.
please killall: matar a todos los enemigos del nivel.
please open: abrir todas las puertas.
please fly: modo de vuelo.
please ghost: Modo sin balanceo.
please invisible: invisibilidad
please tellall: ver todos los mensajes.
please refresh: recuperar toda la energía.



Sid Meier's Sim Golf

Conseguir dinero

Presiona **CTRL y S**. Después suelta las teclas y escribe **BOMBSHEEP**. Hecho esto, si pulsas la tecla de mayúsculas y el signo de "=" obtendrás 10.000 dólares por "la cara".



SimCity 3000

Trucos

Pulsa simultáneamente las teclas Ctrl+Alt+Shift+C para abrir la ventana de trucos. Escribe en ese momento los trucos y pulsa enter para activarlo.

i am weak: Todo es gratis.
call cousin Vinnie : En la ventana de reunión te ofrecen algo de dinero.
garbage in, garbage out: Todos los edificios para procesar basura disponibles.
power to the masses: Todas las plantas energéticas disponibles.
water in the desert: Todas las estructuras para agua disponibles.
nerdz rool: Toda la industria se vuelve de alta tecnología.
pay tribute to your king: Consigues todas las recompensas.
salt on: Hace que todo el agua sea salada.
salt off: Hace que todo el agua sea dulce.
ufo swarm: Permite aumentar el número de platillos volantes en el desastre de invasión alienígena.
the birds: bandadas de pájaros sobrevuelan la ciudad.



Star Wars: Starfighter

Todos los secretos

Introduce los códigos que te damos a continuación en el menú de opciones para que se active el truco que desees. Ya no necesitas "que la fuerza te acompañe":

OVERSEER - Activados todos los trucos
JAMES - Día de trabajo de James
HEROES - Fotos de las naves y los actores
PLANETS - Dibujos de pre-producción
SHIPS - Galería de naves enemigas
WOZ - Secuencia FMV de Navidad
LATEAM - Ver equipo de programación
SLTEAM - Ver equipo de programación
SIMON - Fotos de Simon
CREDITS - Ver créditos
BLUENSF - Nave secreta para misiones adicionales
JARJAR - Modo Jarjar; controles invertidos
MINIME - Invencible
DIRECTOR - Modo director's cut
NOHUD - Activar opciones adicionales
LTDJGD - Mensaje de los programadores



Truco del lector

XCOM: Enforcer

Los trucos que siempre deseaste

Pulsa la tecla "º" (junto al 1 en el teclado normal) para hacer que aparezca la consola, ahora podrás introducir uno de estos códigos:

CÓDIGO	RESULTADO
xgod	Modo Dios
xfly	Modo vuelo
xghost	Sin balanceo
xwalk	Desactivar balanceo y vuelo
killpawns	Matar todos los enemigos
setjumpz #	Dar altura de salto # (500 = Normal)
setspeed #	Seleccionar velocidad # (2 = Normal)

Método para trucos: En el directorio SYSTEM dentro del directorio donde se ha instalado el juego, edita el fichero USER.INI (efectúa una copia de seguridad antes). En la parte final del archivo, dentro de la sección [XMenu.NewCharacterWindow], se encuentran las líneas que definen el número de jugadores disponibles.



La siguiente línea que reproducimos a continuación te permitirá comenzar el juego usando el primer personaje, con el máximo de vida, armas, habilidades, mejoras y todas las apariencias disponibles en el juego:

```
SavedEnforcers[0]=(Name="Player",Difficulty=1,CurrMap=0,MaxHealth=400,
speed=1.000000,Targeting=0.000000,RepairRate=3.000000,Ammo=2.000000,
Jump=2.000000,ResearchPoints=9999,WeaponUpgrades[0]=4,
WeaponUpgrades[1]=4,WeaponUpgrades[2]=4,WeaponUpgrades[3]=4,
WeaponUpgrades[4]=4,WeaponUpgrades[5]=4,WeaponUpgrades[6]=4,
WeaponUpgrades[7]=4,WeaponUpgrades[8]=4,WeaponUpgrades[9]=4,
WeaponUpgrades[10]=4,WeaponUpgrades[11]=4,WeaponUpgrades[12]=4,
WeaponUpgrades[13]=4,WeaponUpgrades[14]=4,WeaponUpgrades[15]=4,
WeaponUpgrades[16]=4,WeaponUpgrades[17]=4,WeaponUpgrades[18]=4,
WeaponUpgrades[19]=4,WeaponUpgrades[20]=4,WeaponUpgrades[21]=4,
WeaponUpgrades[22]=4,WeaponUpgrades[23]=4,WeaponUpgrades[24]=4,
WeaponUpgrades[25]=4,WeaponUpgrades[26]=4,WeaponUpgrades[27]=4,
WeaponUpgrades[28]=4,WeaponUpgrades[29]=4,FinishedGame=1,
XBaseSkinName    ="EnforcerTrooperBaseSkins.BlueDemon")
```

NOTA: Todas estas 14 líneas son una sola dentro del fichero USER.INI. Modificando la línea que comienza con "CurrMap=", puedes acceder a cualquiera de los 40 mapas de todo el juego.

Simon the Sorcerer 3D

El primer atasco

El ingenioso puzzle del melocotonero, del divertido "Simon the Sorcerer 3D", cierra las puertas (por lo menos, a los menos habilidosos, claro) a la exploración en profundidad del juego. Para superarlo, es necesario hablar con Judas y observar el lugar **EXACTO** donde se coloca, para arrancar el melocotón del árbol. A continuación, regresamos a la cabaña del sacerdote, miramos debajo de la cama, y levantamos entonces la revista erótica para recoger el "chakara" (una especie de yo-yo) que hay debajo de ella. Hay que colocar a Simon en el mismo lugar donde se posicionó Judas, junto al árbol, y usar el chakara para recoger el melocotón sin tocarlo. Tras comérselo, Simon podrá abandonar el templo y explorar el mundo exterior.



Soldier of Fortune II
Códigos

Para activar los trucos tienes que modificar el acceso directo al juego, introduciendo al final de la línea de destino **"+set sv_cheats 1"**. Hecho eso, abre el archivo de configuración ubicado en "base\myconfig.cfg" y asigna una tecla al comando "toggleconsole". Dentro del juego, pulsa la tecla asignada para sacar la consola, y teclea los siguientes códigos: **"god"** (invencible), **"give all"** (todos los objetos), **"notarget"** (desactiva la IA), "map **[NOMBREMAPA]** (para cambiar de escenario).



Star Trek Armada II
Dinero y dificultad

Agregar Dilithium: pulsa la tecla ENTER para acceder a la pantalla de comunicaciones, ahora basta con que escribas "showmethemoney" y obtendrás 2000 unidades dilithium.
Método para trucos: edita el fichero RTS_CFG.H. En la línea situada debajo de los parámetros de dificultad modifica la línea para que ponga lo que desees.



Star Trek Armada II
Invulnerabilidad

EASY_DAMAGE=0.5; float HARD_DAMAGE=2.0; si sitúas estos coheficientes a cero, tus naves serán virtualmente invulnerables. Sólo algunas nebulosas pueden dañarlas si dejas las naves dentro de ellas durante un periodo prolongado.
Aumentar los oficiales: para aumentar tu n;umero de oficiales tan s;olo debes modificar la siguiente l;inhea en el fichero RTS_CFG.h cambiando su valor de 600 a 999.
//the max value that officer capacity can be in a single player game, and default in multiplayer game.int SINGLE PLAYER_PLAYER_OFFICER_LI MIT=600



Spider-man: The Movie
Ventajas arácnidas

Dirígete a la sección de trucos en "especiales" y teclea los siguientes:
"imiarmas" para obtener acceso a todos los niveles.
"organicwebbing" para conseguir lanzarredes ilimitado.
"underthemask" para forzar la vista a primera persona.



Más trucos

Ve a la sección Especiales/Trucos y teclea uno de los siguientes códigos para obtener la ventaja indicada. Más facilidad, imposible:

undertheamask: Vista en primera persona
imiarmas: Todos los niveles
organicwebbing: Red ilimitada
realhero: Jugar como un oficial de Policía
freakout: Jugar como un Spiderman Matrix
headexplody: Bonus de nivel
hermanschultz: Jugar como un seguidor

Truco del lector

Warcraft III
Ver los vídeos finales



Se trata éste de un curioso truco, para poder disfrutar de todos los vídeos finales de las campañas, sin haberlas terminado. Sólo tienes que buscar el directorio Movies, dentro del directorio del juego. En su interior se encuentran una serie de ficheros con la extensión MPQ (ver imagen), cópialos en otro directorio y cambia su extensión a AVI. Son películas en DIVX que podrás visualizar desde el Reproductor de Medios que tienes en tu Windows (Media Player) o cualquier otro reproductor de este tipo. Sólo recuerda bajar unos codecs DIVX que te permitan visualizar las secuencias correctamente.

Códigos
Durante el juego, pulsa enter y luego escribe "cheats". Pulsa Enter otra vez y activarás los siguientes códigos:

Motherland	Seleccionar nivel.
Iseedeadpeople	Descubre todo el mapa.
Thereisnospoon	Maná ilimitado.
Allyourbasearebelongtous	Victoria instantánea.
Somebodysetupusthebomb	Derrota instantánea.
Whosyourdaddy	Invulnerable y victoria de un golpe.
Strengthandhonor	Sigues jugando después de perder en el modo campaña.
greedisgood <número> <número>	oro y leña
keysersoze <número>	oro
leafittome <número>	leña
warpten	Construcción rápida.
Iocainepowder	Muerte rápida.
Pointbreak	Comida
Whoisjohngalt	Desarrollo tecnología rápido.



Codigos

Y unos cuantos códigos más para el trepamuros más famoso. En la sección **Especiales/Trucos** teclea uno de estos otros trucos para conseguir...:
captainstacey: Jugar como un piloto de helicóptero
knuckles: Jugar como modelo de criminal #1
stickyrice: Jugar como modelo de criminal #2
thugsrus: Jugar como modelo de criminal #3
serum: Jugar como un científico
girlnextdoor: Jugar como Mary Jane



Sports Cars GT
Desbloquear todo

Activa el modo de trucos tecleando **isi-cheeseman** en el menú de opciones. Teclea luego los siguientes códigos:
isi-tbone: Coches y circuitos
isi-corsica: Todos los coches con la máxima configuración
isi-plague: Acceso a la liga GT3.



Stronghold
Acaba con el asedio

Si los continuos asaltos a la fortaleza enemiga han diezmado tu paciencia además de tu ejército, prueba una vía menos expeditiva, pero a todas luces, bastante más efectiva: mantén pulsadas las teclas **Alt y G**.



Más Códigos

En el menu principal presiona Mays+Alt+A para activar el nivel de trucos. Durante el juego podrás usar estos códigos para obtener las distintas ventajas:

Alt+K: no necesitas ningún tipo de recursos, construir es gratis.
Alt+C: puedes acceder a todas las misiones de la campaña.
Alt+X: consigues 1.000 de oro y tu popularidad alcanza 100.

Detener los ataques de osos
Cuando aparezca un oso o cuando oigas uno de sus ataques, construye un muro de madera alrededor de él, pronto morirá, también puedes mandar a todos los arqueros contra él, de ese modo acabarás con los osos y ganarás popularidad.

Sub Command
Todos los submarinos

Modificar submarinos en el menú de misiones: Selecciona una misión. En la pantalla de submarinos, no podrás elegir otro distinto del que te ofrece el juego. Para cambiar eso, sitúa el cursor del ratón sobre el nombre del submarino y pulsa el tabulador. De esta manera podrás desbloquear los modelos de submarinos y jugar las misiones con los que más te gusten.



Sudden Strike
Trucos útiles

Basta con pulsar Intro durante una partida y seguidamente dar cuenta de alguno de los siguientes comandos que te ofrecemos a continuación:
superman: tus tropas serán invencibles.
nofog: despeja la niebla de guerra.
staticfog: descubre las partes del mapa sin explorar.



The Curse of Monkey Island
Arañas y espadas de luz

Fascinante. Cinco años después de su lanzamiento, todavía se descubren nuevos secretos en "The Curse of Monkey Island". El primero es un homenaje a "The Dig": entra y sal de la cripta de Stan 35 veces para que en una de las telarañas aparezca la astronauta Maggie siendo devorada por la araña gigante. Igualmente, si pulsas las teclas MAYÚSCULAS + J durante el combate de barcos, cuando se produzca el duelo a espadas entre los piratas y Guybrush el típico sonido metálico de los sables será sustituido por el zumbido de las espadas de luz de "Star Wars". Al contrario que otros secretos de este juego, estos dos sí funcionan bien en la versión española.



The Nomad Soul
Canciones de David Bowie

David Bowie fue el autor de la banda sonora de esta aventura. ¿Quieres escuchar su álbum **"Hours"**? Para ello debes transferir tu alma al cuerpo de Imán, en la factoría de robots. A continuación viaja a Lahoreh, busca su apartamento. Allí (en la papelera) encontrarás varios CDs del álbum mencionado. Esta acción sólo es posible si se controla a Imán.



Tony Hawk's Pro Skater 3
Patinar sin límites

En el menú de opciones encontrareis un apartado para trucos, donde debéis introducir estos códigos:



Magicmissile – Acceso a todos los modos
Backdoor – Acceso a todos, todos los trucos. Genial.

Acceso a los trucos

Pausa el juego durante la acción, mantén pulsado el botón de giro rápido izquierdo, luego pulsa arriba y sin soltar el botón de giro rápido izquierdo, ve al menú y selecciona finalizar carrera para acceder a los trucos.

Viper Racing
Conduce a la bestia

Teclear: "morepowe rthebetter" en el menú de opciones, dentro del apartado "hacks", y podrás pilotar un flamante Lamborghini.



Warrior Kings
Recursos gratis

Si no tienes los recursos necesarios, puedes abrir un juego guardado y buscar la línea principal con el bloc de notas de Windows. Unas líneas después encontrarás madera, oro y comida. Puedes cambiar los datos que estén escritos por los que tú quieras. Una vez hayas terminado salva y recupera la partida desde el juego.



Zoo Tycoon
¡Muchos animales!

Para activar los trucos:
- Abrir el fichero config.ztd con Winzip.
- Abrir el fichero Economy.cfg con el bloc de notas de Windows.
- Buscar cZooDooRecyclingAmount y cambiar el número por la cantidad que deseemos. Este será el beneficio que obtengamos en cada reciclaje cada mes. Habitualmente, se realizan entre 8 y 12 por cada mes.
- Buscar también cKeeperCost que debería estar en torno a 800. Éste es el salario de cada cuidador. Si lo reducimos, nuestros gastos se recortarán sensiblemente.
- Si queremos más dinero al comienzo, hay que editar el archivo zoo.con el bloc de notas y encontrar una línea en la que aparezca MSMaxCash. Si lo cambiamos a la cantidad que queramos podemos empezar incluso con un par de millones.

Para conseguir el Triceratops:
- Llamar a una de las atracciones "Cretaceous Corral".

Para conseguir el Unicornio:



- Llamar a una de las atracciones "Xanadu".

Nota: Al usar el truco de cambiar el nombre, hay que asegurarse de que el juego está configurado para que nombre a la atracción de modo automático. Después hay que volver a esta opción y renombrar la atracción como queramos. Si no lo hacemos así el juego se puede colgar.

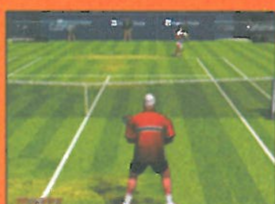
Zork Nemesis
Las cuatro calaveras

En la cámara de torturas de la mazmorra Irondune, examina la segunda mesa, desde la puerta de la entrada. Aquí hay una máquina para aplastar huesos, una calavera, y una pieza de metal. Aunque el cursor no se ilumina al colocarlo sobre la pieza, pincha en el artefacto metálico; aparecerá el hipnotizante video "Las Cuatro Calaveras".



El Megatruco



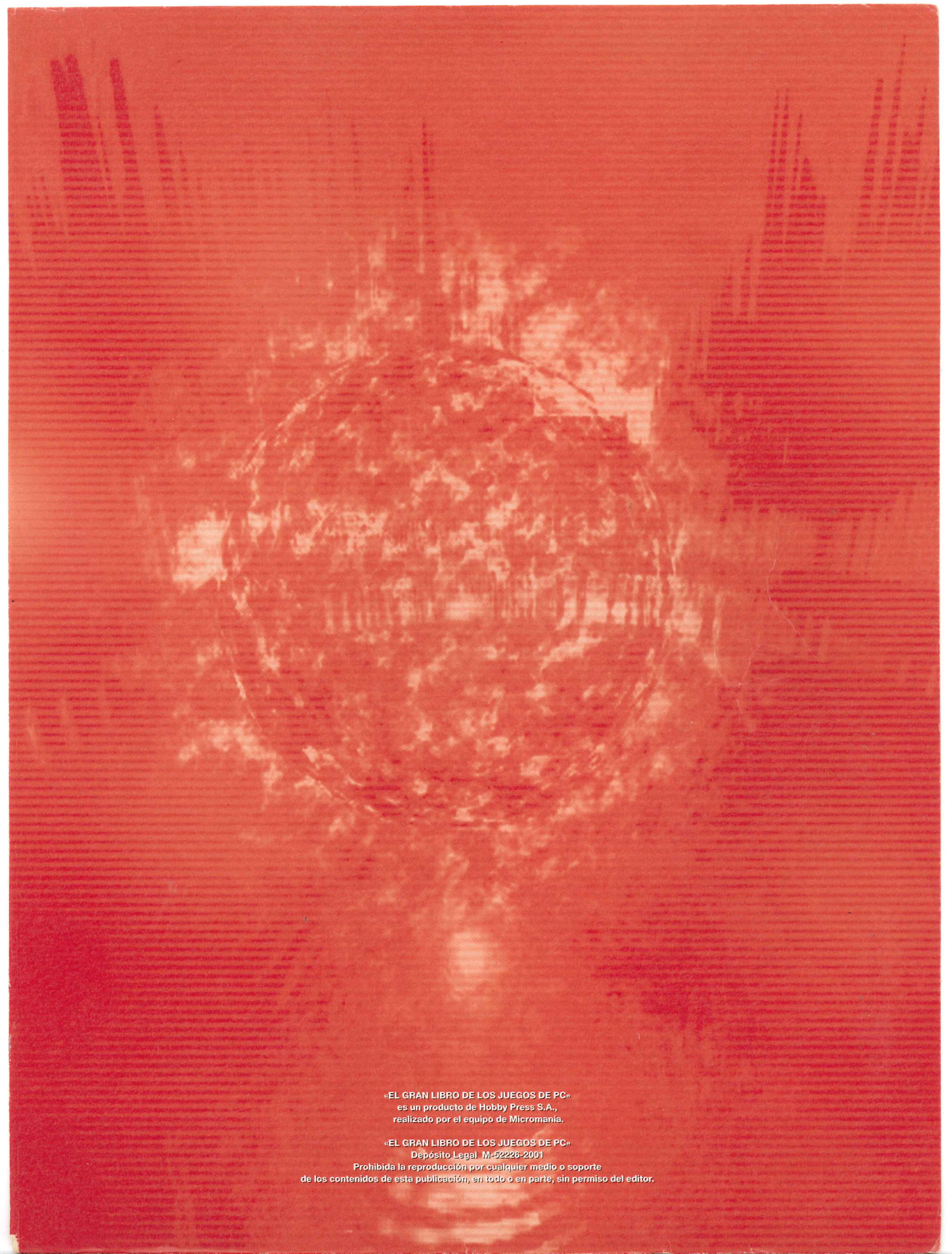


VIRTUA TENNIS
Trampa en la red

Cuando estés atacando en la red haz una dejada para obligar a que el contrario suba y de inmediato, sin dejar caer la bola, haz una volea elevada a modo de globo para pasarle por arriba.

Defensa inteligente

Cuando no tienes más remedio que defenderte, porque has perdido la iniciativa en el punto, procura golpear la bola pulsando levemente el botón del drive pero con el efecto de dirección hacia atrás, porque así mandarás la bola muy corta, a los pies del rival que suele estar en la red y tendrá que devolver el bote pronto, que puedes aprovechar para recuperar la iniciativa.



«EL GRAN LIBRO DE LOS JUEGOS DE PC»
es un producto de Hobby Press S.A.,
realizado por el equipo de Micromanía.

«EL GRAN LIBRO DE LOS JUEGOS DE PC»
Depósito Legal M-52226-2001

